

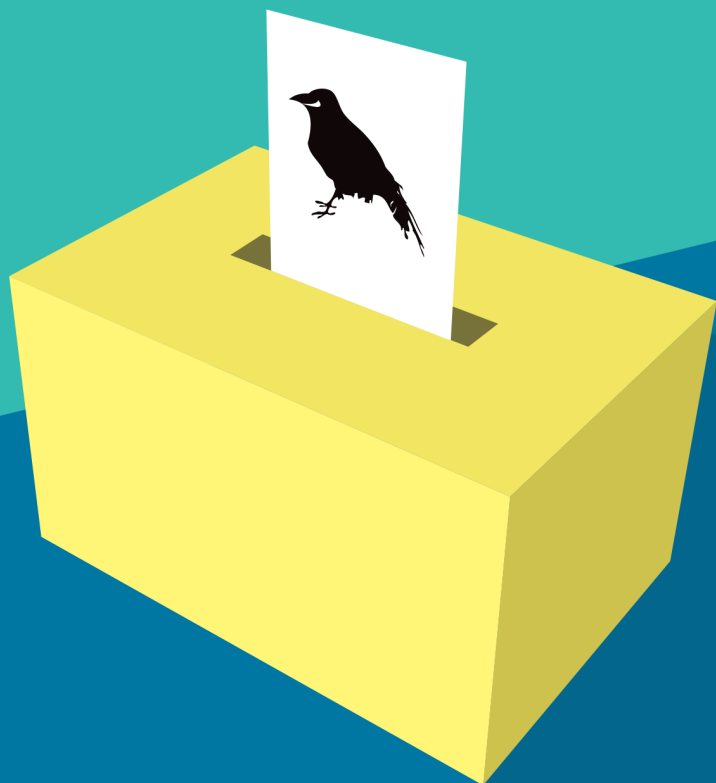
# Wybory popkultury

Relacje kultury popularnej z polityką,  
ideologią i społeczeństwem

pod redakcją

Kamili Kowalczyk

i Joanny Płoszaj





# Wybory popkultury



# Wybory popkultury

Relacje kultury popularnej z polityką,  
ideologią i społeczeństwem

pod redakcją

Kamili Kowalczyk

i Joanny Płoszaj

Stowarzyszenie Badaczy Popkultury  
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”

Wrocław 2014

recenzja naukowa Anna Gemra, Adam Mazurkiewicz  
redakcja naukowa Kamila Kowalczyk, Joanna Płoszaj  
adiustacja Dorota Ucherek, Robert Dudziński  
korekta Radosław Pisula  
składanie i łamanie Łukasz Antoniewicz, Michał Wolski  
projekt okładki Michał Wolski  
książkę złożono krojem Minion Pro 10/13,5 i 8/10,5

ISBN 978-83-64863-00-4

Stowarzyszenie Badaczy Popkultury  
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”  
ul. Czernańska 4a/11  
50-576 Wrocław



Stowarzyszenie badaczy popkultury  
i edukacji popkulturowej

**Trickster**

## Spis treści

Wstęp 7

Paweł Aleksandrowicz

Ideologia w społecznej fantastyce polskiej po 1989 roku 11

Szymon Makuch

Władza nad śmiercią władzą nad ludźmi? Społeczne skutki rozpowszechnienia technik odmładzania na wybranych przykładach 25

Daria Jankowiak

*Fan fiction* – wolność czy samowola? Między własnością intelektualną, twórcą a miłośnikami 41

Anna Wróblewska

Władza w komiksach na przykładzie narracji o Batmanie 53

Michał Wolski

Ultimate Marvel. Komiksowa dystopia jako komentarz polityczny 69

Robert Dudziński

Między literaturą a filmem, między władzą a widzem. Miejsce ideologii w serialu *07 zgłoś się* i jego literackich pierwowzorach 83

Przemysław Dudziński

Wędrowki po rozpadających się światach – konwencja *soc-noir*  
w tetralogii (*Golem, Wojna światów – Następne stulecie, O-bi, o-ba:*  
*Koniec cywilizacji, Ga, ga: Chwała bohaterom*) Piotra Szulkina 113

Iwona Morozow

*Black Mirror* – władza po drugiej stronie lustra 123

Adam Flamma

Między grą a polityką. O mariażu gier wideo z polityką słów kilka 139

Summaries 151



## Wstęp

Kultura popularna coraz częściej znajduje się w kręgu zainteresowań polskich badaczy, którzy zwracają uwagę na liczne problemy naukowe dotyczące tej dziedziny. Artykuły umieszczone w poniższej monografii poświęcone zostały relacji między kulturą popularną a władzą, ideologią i społeczeństwem. Poruszają tematykę obecności popkultury w życiu społecznym, kreowania oraz komentowania rzeczywistości politycznej, a także prezentują typy postaw i zachowań wywołanych określoną ideologią. Zdarza się, że łatwo jest demaskować promowane w popkulturze nurty ideologiczne, ale jednocześnie wiadomo, że kultura popularna angażowana bywała również do walki z rzeczywistymi i domniemanymi wrogami.

Różnorodność analizowanych treści, rozmaite sposoby ujęcia tematu oraz interdyscyplinarność badań wskazują, iż jest to zjawisko w popkulturze ważne, niejednorodne, a przede wszystkim wciąż aktualne. Poniższe prace zostały podzielone na trzy grupy tematyczne: literatura, komiks oraz sztuki audiowizualne. W poniższym tomie odnajdą Państwo zatem rozmaite interpretacje tekstów kultury, szkoły metodologiczne i sposoby przedstawienia relacji między kulturą popularną a polityką, ideologią i społeczeństwem.

W pierwszym dziale odnajdą Państwo dociekania na temat obecności treści ideologicznych w tekstach literackich z uwzględnieniem historyczne-

go i socjologicznego kontekstu. Artykuł otwierający poniższą monografię *Ideologia w społecznej fantastyce polskiej po 1989 roku* Pawła Aleksandrowicza porusza zagadnienia realizacji motywu władzy we współczesnych powieściach fantastycznych. Autor bierze pod uwagę przemiany ustrojowe oraz ich wpływ na pisarzy (m.in. Eugeniusza Dębskiego, Jacka Piekare, Marcina Wolskiego). Analizuje powieści i opowiadania osadzone w Polsce, z uwzględnieniem możliwych wizji państwa, uzależnionych od dominującej ideologii. Artykuł Szymona Makucha *Władza nad śmiercią władzą nad ludźmi? Społeczne skutki rozpowszechnienia technik odmładzania na wybranych przykładach* prezentuje problemy nieśmiertelności i nadnaturalnego przedłużania ziemskiej egzystencji w kontekście dystopii wywołanej dążeniem do wiecznego życia. Autor zestawia ze sobą i analizuje powieści Stefana Barszczewskiego *Eliksir prof. Bohusza* (1923) oraz *Nieśmiertelność zabije nas wszystkich* (2011) Drew Magary'ego. Porównanie tekstów z różnych epok ukazuje ponadczasowy problem i niepokoje związane z próbami osiągnięcia nieśmiertelności. Tekst Darii Jankowiak *Fan fiction – wolność czy samowola? Między własnością intelektualną, twórcą a miłośnikami* przedstawia problematykę fikcji fanowskich oraz ich statusu względem prawa autorskiego. Autorka prezentuje i analizuje wyniki badań przeprowadzonych wśród społeczności fanowskich, obrazując pozycję tej formy twórczości w stosunku do dzieł oryginalnych oraz jej obecność w obiegu literackim.

W drugim dziale – zawierającym analizy komiksów superbohaterkich – odnajdą Państwo tekst Anny Wróblewskiej *Władza w komiksach na przykładzie narracji o Batmanie*, w którym autorka porównuje dwa wyróżnione przez siebie modele przedstawienia władzy w komiksach – superbohaterski oraz dystopijny, powołując się na klasyczne teorie socjologiczne Maxa Webera i Roberta K. Mertona. Ponadto prezentuje zmiany, jakie zaszły w sposobie ukazywania władzy w komiksach oraz instytucji z nią związanych, zwracając uwagę na tło historyczne i ogólny rozwój gatunku. Artykuł Michała Wolskiego *Ultimate Marvel – komiksowa dystopia jako komentarz polityczny* zwraca uwagę na to, w jaki sposób analizowany imprint komiksowy nie tylko odzwierciedla przemiany polityczne, jakie miały miejsce w Ameryce XXI w., ale także komentuje wywołane nimi ówczesne nastroje społeczne.

Trzeci dział poświęcony został mediom audiowizualnym, wśród których znajdują się filmy, serial oraz gry komputerowe. Artykuł Roberta Dudzińskiego *Między literaturą a filmem, między władzą a widzem. Miejsce ideologii w serialu 07 zgłoś się i jego literackich pierwowzorach* prezentuje zagadnienie obecności ideologii w serialu *07 zgłoś się* (1976–1987), zestawiając poszczególne odcinki z ich literackimi pierwowzorami. Porównanie to ujawnia nieoczywistą strategię twórców serii, oskarżaną

często o propagandowy wydźwięk, a w której rola ideologii jest dużo bardziej zniuansowana. W tekście *Wędrówki po rozpadających się światach – konwencja soc-noir w tetralogii* (Golem, Wojna światów – Następne stulecie, O-bi, o-ba: Koniec cywilizacji, Ga, ga: Chwała bohaterom) Piotra Szulkina Przemysław Dudziński analizuje wpływ kina *noir* na produkcje filmowe powstałe w latach 1979–1985. Celowość stylizacji na płaszczyźnie świata przedstawionego i prezentowanej fabuły daje możliwość stworzenia odrębnej stylistyki, określonej przez autora jako *soc-noir* (socjalistyczny *noir*), za pomocą której reżyser tworzy dokument epoki, a przede wszystkim oddaje ówczesne niepokoje społeczne. Artykuł Iwony Morozow *Black Mirror – władza po drugiej stronie lustra* jest refleksją na temat brytyjskiego miniseriału Charliego Brookera, którego produkcja wpisuje się w nurt *social science fiction*. Autorka opisuje zawarte w nim interakcje międzyludzkie, a także relacje jednostki z władzą, biorąc pod uwagę problematykę rozwoju nowych technologii i mediów oraz wynikających z tego lęków oraz niepokojów społecznych, takich jak: kontrola obywateli i ograniczenie ich wolności oraz prywatności, wykorzystanie mediów jako narzędzia władzy oraz manipulacji, a także zagrożenie terroryzmem. Tekstem zamykającym niniejszą monografię jest artykuł Adama Flammy *Między grą a polityką. O mariażu gier wideo z polityką słów kilka*. Autor dokonuje przeglądu gier komputerowych, w których dostrzega inspiracje systemami ideologicznymi i wydarzeniami historycznymi oraz wyjaśnia, w jakim celu świat gry przyswaja elementy polityki. Swoje wnioski wysuwa na podstawie analizy takich gier, jak: *Age of Empires*, *Battlefield*, *Civilization*, *SimCity*, a także *Mass Effect*.

Oddajemy Państwu poniższą monografię, mając nadzieję, że zebrane w niej teksty skłonią czytelników do refleksji na temat relacji kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem, a także wskażą nowe tropy interpretacyjne, metody badawcze, jak również zwrócą uwagę na obecność tego tematu w różnych tekstach kultury. *Wybory popkultury. Relacje kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem* stanowią I tom serii „Kultura Niewysoka” powstałej z inicjatywy Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”. W tym miejscu chcemy podziękować profesor Annie Gemrze oraz doktorowi Adamowi Mazurkiewiczowi za cenne uwagi merytoryczne i wsparcie w czasie procesu wydawniczego. W imieniu wszystkich autorów oraz redakcji poniższego tomu pragniemy zaprosić Państwa do lektury.

Kamila Kowalczyk  
Joanna Płoszaj



**Paweł Aleksandrowicz**

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

## Ideologia w społecznej fantastyce polskiej po 1989 roku

### Abstrakt

Fantastyka to obok komiksu ten element kultury popularnej, który w ostatnich latach przeżył w Polsce największy rozkwit. Przed 1989 r. zdominowana przez pisarskie osobowości Stanisława Lema i Janusza Zajdla, po transformacji powiększyła swe szeregi o kilkudziesięciu pisarzy młodego pokolenia. Obecnie dwa polskie wydawnictwa, Fabryka Słów i Runa, utrzymując się prawie wyłącznie ze sprzedaży fantastyki, posiadają w swojej ofercie grubo ponad sto rodzimych pozycji. Jednocześnie wraz z transformacją nastąpiła wolność słowa i pisarze-fantasci nie musieli już maskować swoich poglądów na "tu i teraz", konstruując odległe antyutopijne światy tak, jak robił to Zajdel czy fantasci radzieccy w stylu braci Strugackich. Otwarcie zaczęto więc osadzać akcje powieści i opowiadań we współczesnej, historycznej bądź przyszłej Polsce, równie otwarcie krytykując władze, narodowe przywary, Kościół, Unię Europejską, politykę, ideologię, a nawet konkretne osoby publiczne. W swojej krytyce status quo współczesna polska fantastyka, sama przecież będąc popkulturowym produktem, czerpie pełnymi garściami z przepastnych zasobów światowej kultury popularnej, wykorzystując do swoich celów zombie, demony, elfy, balrogi, dinozaury, a nawet samego Cthulhu.

### Słowa klucze

*fantastyka, literatura  
fantastyczna, science-  
fiction, ideologia,  
polityka, Polska, religia,  
fantasy*

**Paweł Aleksandrowicz**

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

## **Ideologia w społecznej fantastyce polskiej po 1989 roku**

Fantastyka to gatunek literatury popularnej, który po 1989 r. przeżył w Polsce największy rozkwit. Przed transformacją ustrojową fantastyka polska zdominowana była przez pisarskie osobowości Stanisława Lema i Janusza Zajdla. Sam tylko Lem wydał ponad 30 publikacji poświęconych fantastyce (utworów i prac teoretycznych), co wzbudziło podejrzenia wybitnego amerykańskiego przedstawiciela gatunku, Philipa K. Dicka, który uznał, że Lem to kryptonim kilku pisarzy, bo jeden twórca nie może być tak płodny i wszechstronny. Już w latach 80., zwłaszcza po powstaniu miesięcznika „Fantastyka”, pojawiło się wielu młodych autorów i równie dużo atrakcyjnych tekstów.

Ze zmianą ilościową przyszła także zmiana jakościowa. Nowi twórcy, nie musząc już obawiać się komunistycznej cenzury, przynieśli ze sobą pluralizm światopoglądowy, głęboko reformując gatunek oraz zmieniając nawet tak podstawowe elementy utworów, jak czas i miejsce akcji. Przed 1989 r. były one niesprecyzowane: czas to odległa przyszłość (np. *Numer* Marcina Wolskiego), a miejsce to przeważnie inna planeta (*Paradyzja* Janusza Zajdla) bądź – jeśli akcja rozgrywa się na Ziemi – państwo nieistniejące (np. *Apostezjon* w trylogii Edmunda Wnuka-Lipińskiego *Wir pamięci*, *Rozpad połowiczny* i *Mord założycielski*) lub niedające się zidentyfikować (np. państwo w *Limes inferior* Janusza Zajdla). Sytuacja ta wynikała z faktu, iż ówcześni pisarze, umieszczając fabułę w krajach

bloku wschodniego, musieliby jednocześnie wychwalać system socjalistyczny, a sytuując ją w krajach zachodnich – potępiać kapitalizm. Po 1989 r. przywrócono wolność słowa, więc obecnie czas i miejsce akcji utworów fantastycznych są mniej lub bardziej określone.

Tematyka powieści oraz opowiadań fantastycznych podejmowana przez pisarzy przed 1989 r. dotyczyła głównie zagadnień filozoficznych i społecznych. Wśród tych pierwszych znaleźć można takie motywy, jak zawodność poznania naukowego, granica między człowiekiem a maszyną, miejsce człowieka we wszechświecie, niemożność porozumienia się z istotami pozaziemskimi itp. Fantastyka społeczna natomiast skupiała się głównie na kreowaniu antyutopii, które często – choć nigdy otwarcie – wymierzone były w komunizm (przykłady: Janusz Zajdel, Edmund Wnuk-Lipiński, Wiktor Żwikiewicz, Czesław Białczyński). Po transformacji ustrojowej tematyka społeczna i filozoficzna bywa spychana na dalszy plan przez ideologię. Najlepiej tę zmianę widać na przykładzie prozy Marcina Wolskiego, który przed 1989 r. pisał antysystemowe satyry *science fiction* (*Matriarchat*, *Świnka*, *Enklawa*) i antyutopie (*Numer*), by potem przejść do fantastyki o wyraźnej orientacji prawicowej.

Wolność słowa przyniosła pluralizm dyskusji, który znalazł swoje odbicie także w fantastyce. Niezadowoleni z kształtu wolnej Polski pisarze kreowali kolejne dystopie, by uświadomić czytelnikom, co się stanie, jeśli władzę zdobędzie partia o orientacji przeciwnej światopoglądowi pisarza albo opcja obecna będzie nadal rządzić tak, jak rządzi. Na przykład Rafał Żemkiewicz w powieści *Pieprzony los kataryniarza* (pierwsze wydanie – 1995) opisuje, jak pazerni i krótkowzroczni politycy, podpisując umowę ze związkami zawodowymi, *de facto* sprzedają Polskę Rosji i Unii Europejskiej; Jacek Piekara w *Przenajświętszej Rzeczypospolitej* (2005) przedstawia wizję Polski jako państwa wyznaniowego pełnego korupcji i kumoterstwa<sup>1</sup>; Jacek Inglot w opowiadaniu *Wypalą nas krutki, wrony* (2004) opisuje, jak premier Leppniak – czytelną aluzją do Andrzeja Leppera<sup>2</sup> – rozprzedaje całą Polskę włącznie z jej siłami zbrojnymi.

## Ideologia polityczna

- 1 Piekara zresztą nie kryje się ze swoimi politycznymi antypatiami i w *Przedmowie* do *Przenajświętszej Rzeczypospolitej* pisze o Polsce, że jest to „Polska Kwaśniewskich, Michników, Millerów i Rydyków. Polska skazana na dwubiegunowość, gdzie jedną stronę sceny okupuje postkomunistyczna hołota zbratana z pseudointelektualistami z tzw. »środowiska ‘Gazety Wyborczej’«, a po drugiej stronie tkwią polityczne błazny związane z Radiem Maryja”. J. Piekara, *Przenajświętsza Rzeczypospolita*, Lublin 2006, s. 8.
- 2 Lepper był zresztą najczęstszym celem ataków pisarzy fantastów, którzy przedstawiają go wyłącznie w złym świetle: w opowiadaniu *Coś mocniejszego* Żemkiewicza, we wspomnianym opowiadaniu Inglota oraz w *Przenajświętszej Rzeczypospolitej*, w której występuje jako poseł Lepki.

mi, skazując ją tym samym na porażkę w nadchodzącej wojnie; pisarz, kryjący się pod pseudonimem Aleksander Olin, w powieści *Komusutra* (1997) ośmiesza i znieważa polityków z okresu rządów AWS. Najbardziej brutalne w swoim przekazie jest jednak opowiadanie Piekary pt. *Jak ja was [...] nienawidzę* (2006), w którym autor otwarcie nawołuje do zamordowania Adama Michnika:

„Przypomniały mi się wersy, które sam wymyśliłem: *Urządzimy sobie piknik pod tym drzewem, gdzie zawisł Michnik*. I drugą: *Teraz teżkę małą uroń, na tym dębie wisi Kuroń*. Ech, marzenia, marzenia... Pełne słodkiej naiwności i dziecięcej łatwowierności w dobro świata, które każe nagradzać ludzi dobrych, a karać ludzi podłych. Zresztą dla Michnika powieszenie byłoby zbyt małą karą za zło, które wyrządził. Trzeba by zaprosić naszych braci mudżahedinów, aby przygotowali specjalnie dla niego »afgański abażur«”<sup>3</sup>.

Pisarze fantastyki o prawicowych poglądach próbują także w swojej twórczości obalić tzw. „mit założycielski III RP”, czyli udowodnić, że transformacja ustrojowa była tak naprawdę kontrolowanym procesem przejęcia władzy przez układ „kolesi”. Pisarski duet Orbitowski–Urbanik w powieści *Pies i klecha. Przeciwno wszystkim* (2007) przedstawia scenę, gdzie po pierwszym posiedzeniu sejmiku „kontraktowego” członkowie opozycji wraz z władzami PRL biorą udział we wspólnej, suto zakrapianej wódką orgii z prostytutkami. Alternatywną wizję walki z komunizmem proponuje w opowiadaniu 1989 Jacek Komuda (2010). W utworze tym całe polskie społeczeństwo angażuje się w potajemne mordowanie funkcjonariuszy SB, ZOMO i milicji.

Z krytyką polityki polskiej po 1989 r. nierozzerwalnie związana jest krytyka Unii Europejskiej. Tutaj prym oczywiście wiodą pisarze o poglądach prawicowych i eurosceptycznych, wykorzystujący ten sam schemat fabularny: Unia planuje bądź wręcz dokonuje rozbioru Polski, nie tylko odbierając jej niepodległość, ale także niszcząc jej tożsamość narodową. Tak sytuacja wygląda w opowiadaniu Roberta J. Szmida *Ostatni zjazd przed Litwą* (2007) i w serii połączonych ze sobą opowiadań pt. *Bunt Barnima Regalicy* (1999; pseudonim Tomasza Szczepańskiego). Drugi z tych utworów prezentuje szczególnie radykalną wizję: Polska – podzielona na „euroregiony” (rządzone pospołu przez Unię i Rosję) – nie występuje już na mapach, w szkołach panuje dyktat tolerancji dla Żydów, nakaz nauki hebrajskiego oraz historii Izraela, Żydzi dostają punkty za pochodzenie, a jedynym bastionem polskości pozostaje klub piłkarski Lech Poznań. Idea rozbioru Polski – w tym przypadku dokonanego przez Rosję i Niemcy –

3 J. Piekara, *Jak ja was [...] nienawidzę*, [w:] *Niech żyje Polska. Hura!*, Lublin 2006, s. 390.



stanowi temat powieści Eugeniusza Dębskiego *Aksamitny Anschluss* (2001): prezydent Polski, nazwiskiem Zatyra (kolejna karykatura Leppera), swoimi wypowiedziami i decyzjami wykazał niemożność samodzielnego istnienia naszego kraju. Rozbiór państwa został dokonany potajemnie; para głównych bohaterów ma za zadanie upublicznić tajny pakt rosyjsko-niemiecki i w ten sposób obnażyć prawdziwe intencje sąsiadów. Ton antyunijny wybrzmiewa także w opowiadaniach Macieja Żerdzińskiego *Wyhoduj mnie, proszę* (2004), Jarosława Grzędowicza *Weekend w Spestreku* (2008) oraz w wydanej w 1998 r. powieści *Walc stulecia* Ziemkiewicza (antyunijny jest również *Pieprzony los kataryniarza* tegoż autora, chociaż w momencie powstawania utworu wejście Polski do UE nie było jeszcze przesądzone).

Pisarze o poglądach prawicowych nie stronią także od krytyki ideologii lewicowych, rozumianych szeroko jako multikulturowość, równość kultur, tolerancja, prawo do aborcji i eutanazji, ateizm, wolność seksualna, feminizm, gender, LGTB, marksizm. W tego rodzaju utworach schemat fabularny znowu jest taki sam: autor kreuje antyutopię państwa, w którym rządząca lewica wprowadziła w życie wszystkie powyższe idee<sup>4</sup>. Właśnie tak zostało przedstawione państwo w opowiadaniu *Weekend w Spestreku* Grzędowicza, taki jest Berlin w *Requiem dla Europy* Pawła Kempczyńskiego (2004) i tak też wygląda Rzym w *Kluczu do Apokalipsy* Marcina Wolskiego (2007), którego fragment poniżej:

„Październikowy wieczór był ciepły i pogodny. Wielkie miasto z wolna otwierało się na swoją mroczną stronę. Kurwy spływały ku ulubionym zaułkom, pederaci i lesbijki śpieszyli do licznych klubów i dyskotek. Kolejny obrazoburczy film tłukł kasę, ściągając do kin rzesze widzów, pragnących zapełnić czymś duchową pustkę. Zabawne, ale protestowali jedynie coraz bardziej rosnący w siłę muzułmanie, którzy oczami wyobraźni widzieli Rzym za kilka lat, jako stolicę światowego kalifatu. W witrynach księgarskich pojawiło się nowe pośmiertne dzieło greckiego intelektualisty Alexandra Lerosa „Chrystus gej” o homoseksualnym charakterze chrześcijańskiej wspólnoty. Tego dnia dzięki postępowym reformom lewicowego rządu zawarto w Wiecznym Mieście jedenaście homoseksualnych małżeństw (co nazwano kroplą w morzu potrzeb), wy-skrobano czterdzieścioro dzieci, a sześćdziesięciu pięciu starców, dzięki eutanazji, zapewniło sobie „godziwą śmierć”. W kampusie uniwersyteckim pewien początkujący fizyk z Libii rozważał efekty wybuchu brudnej bomby atomowej podłożonej na placu Świętego Piotra, nie wiedząc nawet, jak ważną rolę wyznaczy mu za parę lat historia”<sup>5</sup>.

4 Elementy antylewicowe, choć oczywiście w innej, prześmiewczej formie, można znaleźć także w cyklu o Jakubie Wędrowyczu pióra Andrzeja Pilipiuka oraz w innych powieściach i opowiadaniach Wolskiego, np. w *Wideo Pana Boga* (1997).

5 M. Wolski, *Klucz do Apokalipsy*, Warszawa 2007, s. 300.

Warto dodać, że bohaterem tych antyutopii jest zawsze mężczyzna rasy białej, który – uwięziony w totalitarnym, lewicowym państwie – zostaje poddany nakazowi tolerowania wszystkich dawnych mniejszości rasowych, religijnych i seksualnych oraz feministek, a każdy nieprzychylny gest wobec nich traktowany jest jak przestępstwo. Idea tolerancji zostaje więc wypaczona i przedstawiona *de facto* jako zagrożenie dla praw człowieka, a dokładniej praw białego mężczyzny, rdzennego Europejczyka.

Cechą dystynktywną fantastyki prawicowej jest również silnie akcentowana megalomania narodowa. Fantaści prawicowi z jednej strony ożywają romantyczny mit Polski cierpiącej (Marcin Wolski *Jedna przegrana bitwa*, Jacek Dukaj *Xavras Wyżryn*), z drugiej natomiast widzą ją jako skazaną na wielkość dzięki wiekopomnym czynom swych najlepszych córek i synów (Dariusz Spychalski *Krzyżacki poker*, Andrzej Pilipiuk *Operacja Dzień Wskreszenia*, Marcin Wolski *Wallenrod i Mocarstwo* oraz Maciej Guzek *Królikarnia*).

Odpór autorom prawicowym dają pisarze o poglądach liberalnych, krytykując szeroko rozumianą ideologię prawicową, na którą składają się takie elementy, jak idea Wielkiej Polski, państwo postrzegane jako Chrystus Narodów, Polacy jako naród wybrany, potrzeba walki w imię chrześcijaństwa oraz przekonanie o istnieniu spisku przeciwko krajowi. Wśród tych tekstów znaleźć można tylko jedną antyutopię, wykreowaną w powieści Tomasza Pacyńskiego pt. *Wrzesień* (2002). Utwór ten przedstawia Polskę po przegranej wojnie wywołanej przez prawicowy rząd, który potrzebował wspólnego wroga, by zjednoczyć wokół siebie naród. Opis tego konfliktu obala wszystkie polskie mity bohaterskiej walki o ojczyznę, w tym choćby legendę śmierci ks. Ignacego Skorupki<sup>6</sup>:

„Przypomniął sobie smarkaczy w harcerskich mundurkach, z przedpotopowymi, pięciostrzałowymi mosinami, wyciągniętymi z arsenału szkolnego kółka strzeleckiego, i starszego człowieka, który im towarzyszył, księdza o płonących fanatyzmem oczach.

Nie skończyło się najgorzej. Kapelan nie zdążył poprowadzić wyrostków do ataku na niemieckie linie. Nie okrył się nieśmiertelną chwałą jak jego poprzednik, który przed laty wygubił podobnych gówniarzy w bezsensownej szarży na bolszewickie maximy.

Dowódca batalionu, którego stan osobowy wynosił trochę ponad pluton, nawet nie wysłuchał natarczywych żądań, by skierować ochotniczy oddział do boju, w imię Boga, Honoru i Ojczyzny. Popukał się w głowę, uznając propozycję za ponury żart. Nie zwrócił też uwagi na wykrzykiwane obelgi o zdrajcach, zapijaczonych Żydach i tchórzach,

6 Należy tutaj dodać, że Pacyński powielił w swojej powieści legendę ks. Skorupki, przytaczając wymyślony, zmitologizowany opis wydarzeń z przebiegu bitwy warszawskiej.

kiedy żołnierze odbierali karabiny nieletniemu wojsku. Przyglądał się spokojnie miotającemu się fanatykowi, pociągając jednocześnie z manierki, co dawało podstawy do niektórych wyzwisk. Dopiero gdy harcerzy odprowadzono pod eskortą na tyły, a niedoszły bohater narodowy siedział w chlewiku, służącym za tymczasowy areszt, pozwolił sobie na skwitowanie całej sytuacji. Zwięźle, krótko i niecenzuralnie<sup>7</sup>.

Akcenty antyprawicowe można znaleźć także w opowiadaniu Krzysztofa Piskorskiego *Człowiek, którego nie było* ze zbioru pt. *Poczet dziwów miejskich* (2007), gdzie autor kpi z polskich tęsknot za wielkością: oto prezydent Lech Kaczyński przyjeżdża do ośrodka badań nad energią jądrową i nakazuje budowę bomby atomowej. I tak niedofinansowany instytut, w którym dach przecieka, a pracownicy muszą przynosić własny papier toaletowy, rozpoczyna konstrukcję ładunków jądrowych, bo Polska musi być ważna, bo z Polską muszą się liczyć w Europie. Z narodowej megalomanii sztydzi także Zbigniew Batko w powieści *Oko* (2004), zestawiając szumne określenie „środek Europy” z opisem zaniedbanej, ubogiej wsi.

Obie ideologie – prawicową i lewicową (choć tą drugą bardziej) – do absurdu doprowadził Andrzej Zimniak w opowiadaniu pt. *Kochać w Europie* (2004). Jego bohaterem jest Paweł Molicki, Polak mieszkający w Republice Federacyjnej Europy, w Dystrykcie Masowien (Unia doprowadziła do likwidacji Polski), gdzie prawo stanowi Kodeks Strasburski, „najlepszy i najbardziej wyważony kodeks na świecie”, który „w optymalny sposób godzi lokalne aspiracje narodowe z dobrem całej Republiki, tradycje religijne z nowoczesnością, a także prawa jednostki z zasadami współżycia społecznego”<sup>8</sup>. Molicki zostaje oskarżony o wchłonięcie płodu brata jeszcze w ciele matki, czyli o morderstwo prenatalne, bo życie człowieka – a z nim także odpowiedzialność karna – zaczyna się od momentu poczęcia. Aby otrzymać łagodniejszy wymiar kary, żeni się ze swoją świnką morską i udowadnia przed sądem, że jako jedyny żywiciel swojej międzygatunkowej rodziny nie może trafić do więzienia.

Odrębne miejsce zajmują w polskiej fantastyce dwaj pisarze o poglądach propaństwowych: Artur Baniewicz i Grzegorz Mathea. Baniewicz w powieści *Drzymalski przeciw Rzeczypospolitej* (2004) przedstawia obraz Polski, gdzie biznes, sądy i policja połączone są siecią układów korupcyjnych (np. szef UOP powiązany jest z mafią pruszkowską), wobec której zwykły obywatel jest całkowicie bezsilny. Mathea w powieści *IV Rzeczpospolita* (2005) opisuje zamach stanu przeprowadzony przez młodych Polaków niezadowolonych z niesprawnego państwa, w którym

7 T. Pacyński, *Wrzesień*, Brok 2002, s. 25.

8 A. Zimniak, *Kochać w Europie*, [w:] *PL+50. Historie przyszłości*, Kraków 2004, s. 47.

Kościół ma zbyt duże wpływy. Oba te utwory łączy żądanie sprawnego, kompetentnego, świeckiego państwa prawa opartego na czytelnych, przejrzystych procedurach.

## Ideologia religijna

Zupełnie nowym tematem, który pojawił się w fantastyce polskiej pod koniec lat 80., ale jeszcze przed transformacją, jest religia, przy czym nie chodzi tutaj o rozważania na temat natury Boga, bo te snuł już Lem (np. w powieści *Solaris*) ale konkretnie o miejsce religii katolickiej i Kościoła we współczesnej Polsce. Krytyce poddany został polski Kościół rzymskokatolicki jako zbyt zhierarchizowany, przykładający nadmierną wagę do formy, do obrzędów i – przede wszystkim – do pieniędzy i władzy, a tym samym oddalony od zwykłych wiernych, od wartości chrześcijańskich i od Boga. Taki jest Kościół w opowiadaniu Ziemkiewicza pt. *Jawnogrzecz-nica* (pierwsze wydanie – 1991), w *Przenajświętszej Rzeczypospolitej Pieka-ry* (2006), we *Wrześniu* Pacyńskiego oraz w powieści Grzegorza Drukarczka *Zabijcie Odkupiciela* (2009). Kapłan z tej ostatniej powieści mówi:

„– Zaprawdę powiadam wam, kajajcie się! Nieście z pokorą swój krzyż! Umartwiajcie dusze i ciała wasze, by osiąść szczęście wieczne! Nie myślcie o własnych dobrach, ofiarujcie je Kościołowi na chwałę imienia Pańskiego. On wam to wynagrodzi! Ten skromny przybytek [...] potrzebuje wsparcia. Przydałyby się onyksowe płyty na podłogę, srebrne lichtarze w obu nawach, krzyż z mahoniem, spiżowy dzwon, jeszcze dwa budynki dla kapłanów, seminarium, bo obecne jest zbyt ciasne, i wiele innych podstawowych rzeczy, o których nawet nie macie pojęcia. Czyż nasz kościół ma być biedniejszy od tego z południowej dzielnicy? Chcecie uchodzić za skąpców szczędzących grosza na Dom Boży?! [...]”

– Nie czekajcie ani chwili dłużej! – podjął proboszcz, wskazując ekran. – Oto numer naszego konta, ofiarujcie co łaska, pamiętając, że On – pokazał na strop – patrzy na wasze dłonie wypisujące czek. Podpiszcie się imieniem i nazwiskiem, a my odprawimy mszę za najhohniejszych dobroczyńców!”<sup>9</sup>

Z krytyką Kościoła związana jest krytyka Radia Maryja. Pisarze fantastyki zarzucają imperium o. Rydzyka mniej więcej to samo, co Kościołowi – żądę władzy, wpływów i pieniądza, a jednocześnie odejście od wartości chrześcijańskich. Ziemkiewicz w opowiadaniu *Pobożne życzenie* (2006) opisuje, jak o. Grzybowski (czytelna aluzja do o. Rydzyka) załatwia swoje prywatne interesy dzięki wstawiennictwu aniołów; a Łukasz M. Wiśniewski w *Poganiaczu osłów* (2006) przedstawia wizję Białorusi – po wojnie z Polską staje się ona „Protektoratem Misyjnym Kościoła Maryjnego”, gdzie duchowni związani z toruńskim radiem wprowadza-

9 G. Drukarczyk, *Zabijcie Odkupiciela*, Lublin 2009, s. 129–130.

ją dyktaturę bardziej opresyjną od reżimu Łukaszenki. Jednakże prym w krytyce środowiska Radia Maryja wiedzie Eugeniusz Dębski w trylogii *Hell-p* (2008), *Moherfucker* (2010) i *Russian Impossible* (2011). Akcja pierwszej części rozgrywa się między innymi w Toruniu, a główny bohater walczy z tzw. moherowymi beretami, w które wcielają się demony Cthulhu. Przy okazji autor jest bardzo krytyczny w stosunku do o. Rydzka i jego medialnego imperium:

„Mówi się o tym: Imperium medialne. Radio o dużym zasięgu, redemptorysty Rydzka, nadaje też w Stanach i Kanadzie. No bo i tam można podoić. Jakaś wyższa szkoła o rozmytym profilu i podejrzanym poziomie. Do tego gazeta *Nasz Dziennik* i telewizja *Trwam*, ale tu już zdecydowanie słabiej oddziałuje. Mimo wszystko wierni chcą ciekawego programu, a im to nie wychodzi. Rydzik to przywódca tak zwanych moherowych beretów, bo wszystkie te babcie jesienią przywdziewają je niczym żołnierze Budionnego budionówki. Niepodważalny dla nich autorytet, wyłamujący się spod kontroli władz kościelnych, żądny władzy satrapa i tak dalej. Ciemnogród to oni”<sup>10</sup>.

Jednakże żaden z autorów krytycznych wobec Kościoła lub Radia Maryja nie neguje istnienia Boga czy słuszności wartości chrześcijańskich. Wprost przeciwnie, we współczesnej fantastyce polskiej mamy do czynienia z szeroką afirmacją chrześcijaństwa jako religii prawdziwej i gwarantującej zbawienie. Wielu autorów wykracza poza subiektywną kwestię wiary, aby udowodnić, że postacie z kultu chrześcijańskiego istnieją obiektywnie: św. Mikołaj Cudotwórca i Szatan fizycznie pojawiają się w opowiadaniu Grzędowicza pt. *Trzeci Mikołaj* (2008) i w powieści Szczepana Twardocha *Epifania Wikarego Trzaski* (2007), Lucyfer objawia się w *Przenajświętszej Rzeczypospolitej Piekary*, Jezus rzeczywiście dokonuje cudów w opowiadaniu Wolskiego pt. *Wideo Pana Boga* (1997) i przychodzi ponownie na ziemię w *Jawnogrzesznicy* Ziembkiewicza. Jednocześnie przekonanie o słuszności wartości chrześcijańskich w połączeniu z bogoojczyźnianymi poglądami prawniczymi i wymogami fantastyki jako gatunku prowadzi czasami do zaskakujących skutków. Na przykład w powieści *Allah 2.0* (2005) Mieszko Zagańczyk kreuje antyutopijną wizję Europy podzielonej między korporacje; jedynym ratunkiem dla cywilizacji europejskiej jest najpotężniejsza relikwia na świecie – dłoń Błogosławionego Jana Pawła II. Natomiast Tomasz Kołodziejczak w powieści *Czarny horyzont* (2010) opisuje, jak nad Europą otwiera się przejście do alternatywnego świata, z którego wychodzą okrutne demony zwane balrogami i bez problemu zajmują laicki Zachód. Nie udaje im się jednakże podbić Polski, gdyż chroni ją gorliwa wiara w Matkę Boską. Jednocześnie z tego samego świata przychodzą do Polski

10 E. Dębski, *Hell-p*, Warszawa 2008, s. 121.

szlachetne elfy, od lat toczące wojnę z balrogami. Ich przywódca zostaje ochrzczony, przyjmuje imię Bolesław i zostaje królem Polski.

W utworach fantastycznych, w których poruszony zostaje temat chrześcijaństwa, najbardziej krytyczny stosunek do kwestii wiary ma Dębski we wspomnianej już trylogii. Jej główny bohater nie wierzy w Boga, ponieważ, jak sam twierdzi, nie potrafi zaakceptować niczego wbrew rozumowi, a tego często wymaga wiara. Irracjonalność zawarta w Piśmie Świętym jest także przedmiotem kpin w powieści Alexandra Brajdaka pt. *Paradoks Leibniza, czyli do zobaczenia w piekle!* (2004):

„To akurat, że z góry przewidziana została liczba zbawionych, jest niczym innym jak wynikiem ograniczoności przestrzennej raju. Dowód: Apokalipsa świętego Jana, rozdział 21, wiersz 17: *I zmierzył jego mur – sto czterdzieści cztery łokcie*. To miara muru otaczającego Miasto, którym jest Nowe Jeruzalem, przystań sprawiedliwych. Milion czterysta czterdzieści tysięcy zbawionych w mieście otoczonym murem, którego długość to jedynie sto czterdzieści cztery łokcie. Jeden łokieć to około pół metra. Sam pan widzi. Już tym będzie ciasno. Prawie cztery i pół tysiąca sprawiedliwych ściśniętych na każdym metrze kwadratowym”<sup>11</sup>.

Głównego wroga chrześcijaństwa i chrześcijan polscy pisarze fantastyki widzą w ekspansywnym islamie. Utwory antyislamskie mają często postać dystopii przedstawiających opanowaną przez muzułmanów Europę. Taki charakter ma powieść Kempczyńskiego *Requiem dla Europy* oraz opowiadania: Ingłota *Wypalą nas kruki, wrony* i Pilipiuka *Gdzie diabeł mówi dobranoc* (2007). To ostatnie zasługuje na szczególną uwagę, gdyż zestawia islam z chrześcijaństwem: islam ukazany jest jako prymitywny, barbarzyński, okrutny i opresyjny, zaś chrześcijaństwo jako godne, szlachetne oraz sprawiedliwe, a śmierć za wiarę chrześcijańską jest piękna i honorowa. Islam jako wróg chrześcijaństwa to także temat powieści Zagańczyka *Allah 2.0* oraz dwóch powieści Wolskiego: *Zamach na Polskę* (2005) i *Eurodżihad* (2008). Obie książki Wolskiego poruszają nie tylko problem arabskiego terroryzmu, ale także ekspansji religii muzułmańskiej w Europie. Oto fragment *Eurodżihadu*:

„Ta niewypowiedziana inwazja dokonuje się dzień po dniu. Bezbronną, pozbawioną korzeni i mocnych wartości Europę atakuje potworny rak, wciska się do naszych dzielnic, przejmuje nasze kościoły. Naturalnie absolutnie pokojowo i niestety niepowstrzymanie. Podstawowym orężem są brzuchy muzułmanek-wieloródek. [...] Jeżeli nic się w tej tendencji nie zmienia, za kilkanaście, góra kilkadziesiąt lat my, chrześcijanie, staniemy się mniejszością we własnym kraju. Nie sądzę, żeby tolerowaną”<sup>12</sup>.

<sup>11</sup> A. Brajdak, *Paradoks Leibniza, czyli do zobaczenia w piekle!*, Warszawa 2004, s. 24.

<sup>12</sup> M. Wolski, *Eurodżihad*, Poznań 2008, s. 57–58.



Fragment ten brzmi raczej jak wycinek felietonu niż powieści, co wynika z faktu, że Wolski przejawia szczególnie silne tendencje do moralizowania. Jego utwory zawierają niekiedy długie ideologiczne passusy, w których autor dzieli się swoimi przemyśleniami na temat polityki, historii, rozwoju Polski czy Europy<sup>13</sup>.

Niektórzy autorzy przepowiadają także koniec chrześcijaństwa. Tak czynią m.in. Łukasz Orbitowski w opowiadaniu *Władca deszczu* (2004), Maja Lidia Kossakowska w opowiadaniu *Serce wołu* (2004) oraz Piliipiuk w powieści *Homo bimbrownikus* (2009) – według tych pisarzy miejsce chrześcijaństwa zajmą odradzające się kultury słowiańskie, germańskie, a nawet egipskie. Równie silne jest przekonanie, że chrześcijaństwo mimo wszystko zwycięży i przetrwa. Tak dzieje się we wspomnianym opowiadaniu Orbitowskiego, w *Gdzie diabeł mówi dobranoc* Piliipiuka i w powieści *Walc stulecia* Ziemkiewicza.

Klasyczna tematyka fantastyki (niezwykły wynalazek, inwazja obcych, granica między człowiekiem i maszyną itd.) ustępuje ideologii. Utwory filozofujące zanikły prawie zupełnie, fantastyki „kosmicznej” pisze się bardzo niewiele<sup>14</sup>. Tematy abstrakcyjne, jak natura człowieczeństwa, zastąpiły problemy bardziej przyziemne: krajowe, lokalne, polityczne, obyczajowe. Miejsce podróży międzygwiazdnych i kontaktów z cywilizacjami pozaziemskimi zajęła problematyka naszego świata, zwłaszcza rodzima i europejska. By uświadomić sobie tę zmianę, wystarczy spojrzeć chociażby na same tytuły antologii opowiadań: przed 1989 r. wydano np. serię *Spotkania w przestworzach* (1982–1989), *Drugi próg życia* (1980), *Posłanie z piątej planety* (1964), serię *Stało się jutro* (1974–1990) czy *Wehikuł wyobraźni* (1978), a po 1989 – *Jeszcze nie zginęła* (2010), *Niech żyje Polska. Hura!* (2006), *PL+50. Historie przyszłości* (2004)<sup>15</sup>.

Z nastaniem wolności słowa okazało się, że fantastyka jest dobrym nośnikiem ideologii nie tylko antykomunistycznych, jak to miało miejsce przed 1989 r., ale wszelakich: religijnych, politycznych, obyczajowych. Pisarze, chcąc wyrazić swoje niezadowolenie z kierunku obranego przez Polskę czy Europę bądź swoją niechęć do tej czy innej formacji politycz-

## Podsumowanie

- 13 W fantastycznych, otwarcie prawicowych utworach Ziemkiewicza i Wolskiego w charakterze wyraziciela poglądów autora zawsze występuje bądź narrator, bądź jeden z głównych bohaterów. Takie alter ego twórcy z reguły wygłasza dłuższe lub krótsze kwestie pisane publicystycznym stylem. Fantastyka w wydaniu obu pisarzy jest zatem przedłużeniem ich działalności dziennikarskiej w prawicowych tygodnikach.
- 14 Jednym z niewielu przykładów filozofującej fantastyki „kosmicznej” napisanej po 1989 r. jest powieść *Kameleon* Rafała Kosika.
- 15 Antologie opowiadań o tematyce religijnej reprezentują: *Demony* (2004), *Nawiedziny* (2009), *Czarna msza* (1992).

nej lub ideologicznej, ku przestrodze kreują kolejne dystopie czy antyutopie. Fantastyka społeczna – dawniej wymierzona często w reżim komunistyczny – jest dziś skierowana przeciwko ideologicznym oponentom poszczególnych autorów: prawicy, lewicy, liberałom, postkomunistom, środowisku „Gazety Wyborczej” czy Radia Maryja. Współczesny polski pisarz fantastyki reprezentuje zatem postawę opozycyjną: pisarze pravicowi tworzą fantastykę antyeuropejską i antylewicową; na biegunie przeciwnym sytuują się utwory antyprawicowe pisane przez autorów o poglądach liberalnych. Do tego dodać należy powieści i opowiadania antykościelne i antyislamskie, aby otrzymać prawie pełne spektrum ideologicznych tematów współczesnej fantastyki. Jednocześnie ideologie te wyrażane są w sposób bardzo dosłowny. Brakuje metafor czy alegorii, jakie stosował np. George Orwell w *Folwarku zwierzęcym* lub Zajdel w swojej fantastyce socjologicznej. Aluzje, jeśli są, to najczęściej czytelne i niewyszukane. Niektórzy pisarze – jak Olin, Dębski, Piskorski lub Pilipiuk – silą się na uszczypliwy dowcip lub kpiny wymierzone w swoich ideologicznych przeciwników. Króluje głównie przekaz dosłowny, jak w powyższych cytatach z utworów Wolskiego, czasami wzbogacony o pastisz, parodię lub karykaturę.

Odpowiedź na pytanie, czy wprowadzenie do fantastyki ideologii w tej formie pomogło, czy zaszkodziło gatunkowi, jest indywidualną sprawą każdego czytelnika, lecz na pewno był to proces naturalny i nieunikniony, wywołany pluralizacją polskiej debaty publicznej. Trudno wszakże oprzeć się wrażeniu, że pisarzom tak głęboko uwikłanym w „tu i teraz” niełatwo będzie stworzyć uniwersalne, ponadczasowe dzieła na miarę swoich wielkich poprzedników.

## Bibliografia

- Baniewicz Artur, *Drzymalski przeciw Rzeczypospolitej*, Warszawa 2004.  
 Batko Zbigniew, *Oko*, Warszawa 2004.  
 Brajda Alexander, *Paradoks Leibniza, czyli do zobaczenia w piekle!*, Warszawa 2004.  
 Dębski Eugeniusz, *Aksamitny Anschluss*, Warszawa 2001.  
 Dębski Eugeniusz, *Hell-p*, Warszawa 2008.  
 Dębski Eugeniusz, *Moherfucker*, Warszawa 2010.  
 Dębski Eugeniusz, *Russian Impossible*, Warszawa 2011.  
 Drukarczyk Grzegorz, *Zabijcie Odkupiciela*, Lublin 2009.  
 Dukaj Jacek, *Xavras Wyżryn*, Warszawa 1997.  
 Grzędowicz Jarosław, *Trzeci Mikołaj*, Lublin 2008, s. 349–358.  
 Grzędowicz Jarosław, *Weekend w Spestreku*, Lublin 2008, s. 285–248.  
 Guzek Maciej, *Królikarnia*, Warszawa 2007.  
 Inglot Jacek, *Wypalą nas kruki, wrony*, [w:] *Wizje alternatywne* 5, Olsztyn 2004, s. 79–88.



- Kempczyński Paweł, *Requiem dla Europy*, Warszawa 2004.
- Kołodziejczak Tomasz, *Czarny horyzont*, Lublin 2010.
- Komuda Jacek, 1989, [w:] *Jeszcze nie zginęła*, Lublin 2010, s. 459–532.
- Kosik Rafał, *Kameleon*, Warszawa 2008.
- Kossakowska Maja Lidia, *Serce wołu*, [w:] *PL+50. Historie przyszłości*, Kraków 2004, s. 125–168.
- Mathea Grzegorz, *IV Rzeczpospolita*, Warszawa 2005.
- Olin Aleksander, *Komusutra*, Warszawa 1997.
- Orbitowski Łukasz, Urbaniuk Jarosław, *Pies i klecha. Przeciwno wszystkim*, Lublin 2007.
- Orbitowski Łukasz, *Władca deszczu*, [w:] *PL+50. Historie przyszłości*, Kraków 2004, s. 93–124.
- Pacyński Tomasz, *Wrzesień*, Brok 2002.
- Piekara Jacek, *Jak ja was [...] nienawidzę*, [w:] *Niech żyje Polska. Hura!*, Lublin 2006, s. 385–412.
- Piekara Jacek, *Przenajświętsza Rzeczpospolita*, Lublin 2006.
- Pilipiuk Andrzej, *Gdzie diabeł mówi dobranoc*, [w:] *Czerwona gorączka*, Lublin 2007, s. 277–334.
- Pilipiuk Andrzej, *Homo bimbrownikus*, Lublin 2009.
- Piskorski Krzysztof, *Człowiek, którego nie było*, [w:] *Poczet dziwów miejskich*, Lublin 2007, s. 215–242.
- Regalica Barnim, *Bunt*, Warszawa 1999.
- Spychalski Dariusz, *Krzyżacki poker*, Lublin 2006.
- Szmidt Robert, *Ostatni zjazd przed Litwą*, [w:] *Ostatni zjazd przed Litwą*, Lublin 2007, s. 213–258.
- Twardoch Szczepan, *Epifania Wikarego Trzaski*, Wrocław 2007.
- Wiśniewski Łukasz, *Poganiacz osłów*, [w:] *Niech żyje Polska. Hura!*, Lublin 2006, s. 359–384.
- Wolski Marcin, *Enklawa*, [w:] *Enklawa: Wolski w shortach (2)*, Olsztyn 2004, s. 5–90.
- Wolski Marcin, *Eurodzihad*, Poznań 2008.
- Wolski Marcin, *Jedna przegrana bitwa*, Warszawa 2010.
- Wolski Marcin, *Klucz do Apokalipsy*, Warszawa 2007.
- Wolski Marcin, *Laboratorium nr 8*, [w:] *THE BEST-iarium*, Olsztyn 2003, s. 173–272.
- Wolski Marcin, *Matriarchat*, [w:] *THE BEST-iarium*, Olsztyn 2003, s. 7–84.
- Wolski Marcin, *Mocarstwo*, Poznań 2012.
- Wolski Marcin, *Numer*, [w:] *THE BEST-iarium*, Olsztyn 2003, s. 273–428.
- Wolski Marcin, *Świnka*, [w:] *THE BEST-iarium*, Olsztyn 2003, s. 85–172.
- Wolski Marcin, *Wallenrod*, Warszawa 2009.
- Wolski Marcin, *Wideo Pana Boga*, Warszawa 1997, s. 5–129.
- Wolski Marcin, *Zamach na Polskę*, Olsztyn 2005.

Zagańczyk Mieszko, *Allah 2.0*, Lublin 2005.

Ziemkiewicz Rafał, *Coś mocniejszego*, [w:] *Coś mocniejszego*, Lublin 2006, s. 203–220.

Ziemkiewicz Rafał, *Jawnogrzesznica*, [w:] *Coś mocniejszego*, Lublin 2006, s. 303–330.

Ziemkiewicz Rafał, *Pieprzony los Kataryniarza*, Warszawa 2003.

Ziemkiewicz Rafał, *Pobożne życzenie*, [w:] *Coś mocniejszego*, Lublin 2006, s. 119–160.

Ziemkiewicz Rafał, *Walc stulecia*, Warszawa 1998.

Zimniak Andrzej, *Kochać w Europie*, [w:] *PL+50. Historie przyszłości*, Kraków 2004, s. 45–64.

Żerdziński Maciej, *Wyhoduj mnie, proszę*, [w:] *PL+50. Historie przyszłości*, Kraków 2004, s. 65–92.

Szymon Makuch

Uniwersytet Wrocławski

## Władza nad śmiercią władzą nad ludźmi? Społeczne skutki rozpowszechnienia technik odmładzania na wybranych przykładach

### Abstrakt

Wizje społeczeństw, w których upowszechnione zostały techniki odmładzania, przedłużania życia lub osiągnięcia fizycznej nieśmiertelności wielokrotnie pojawiały się w literaturze. Co ciekawe, szczególnie w wizjach fantastycznonaukowych, opartych na motywie cudownego wynalazku, niejednokrotnie obrazy cywilizacji obdarzonej dłuższym istnieniem, są raczej antyutopijne. Dostęp do leku czy kuracji staje się narzędziem władzy, sposobem kontrolowania ludzi i ich potrzeb, a także przyczyną licznych problemów, zarówno komicznych, jak i tragicznych. Doskonale widoczne jest to w dwóch powieściach – *Eliksirze prof. Bohusza* Stefana Barszczewskiego oraz *Nieśmiertelność zabije nas wszystkich* (*The Postmortal*) Drew Magary’ego. Oba utwory pokazują wizję społeczeństw, w których korporacje odmładzające i unieśmiertelniające stają się podmiotami niemalże rządzącymi światem, kształtującymi potrzeby, a w skrajnych przypadkach – ludzkie obsesje. Powieści te pokazują negatywny obraz świata, zdominowanego przez dążenie do wiecznego życia.

### Słowa klucze

nieśmiertelność,  
odmładzanie,  
przedłużanie życia,  
długowieczność,  
antyutopia, fantastyka  
naukowa

## Władza nad śmiercią władzą nad ludźmi? Społeczne skutki rozpowszechnienia technik odmładzania na wybranych przykładach

### Wprowadzenie

Refleksja nad możliwością osiągnięcia fizycznej nieśmiertelności towarzyszy ludzkości od zarania dziejów. Liczne mity, legendy i podania folklorystyczne zawierają historie, których bohaterowie obdarzeni są wiecznym życiem z powodu interwencji bóstw, odkrywania magicznych eliksirów, roślin<sup>1</sup> albo poszukiwania sposobów na zdobycie tego daru<sup>2</sup>. Wiele opowieści o pochodzeniu śmierci odnotowanych wśród ludów pierwotnych także zawiera dzieje ludzi, którzy w dawnych czasach nie musieli umierać. W każdym jednak przypadku dar ten bezpowrotnie utracono i jedyną nadzieją stała się ewentualna wieczność w krainach niebieskich<sup>3</sup>.

1 Wymienić można m.in. mit o Syzyfie, Tironosie czy dalekowschodnie podania o nieśmiertelnych (zob. E. Wong, *Opowieści o taoistycznych nieśmiertelnych*, przeł. T. Bieroń, Poznań 2003) itp.

2 Przykładami są losy Gilgamesza czy chińska legenda o łuczniku Yi, któremu żona ukradła owoc nieśmiertelności. Zob. M. J. Küntler, *Mitologia chińska*, Warszawa 2006, s. 170.

3 Zob. m.in. B. Innes, *Granice śmierci*, przeł. M. Bernacki, E. Krzak-Ćwiertnia, Warszawa 1999, s. 25–32; A. Pasek, *Po co komu śmierć? Mity Indian Makiritare o umieraniu*, [w:] *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka. Materiały III Krajowej Konferencji TANATOS 1999, zorganizowanej przez Wrocławskie Towarzystwo Naukowe w Karpaczu w dniach 4–6 listopada 1999 r.*, red. J. Kolbuszewski, Wrocław 1999; W. Bęben, F. M. Rosiński, *Tradycyjne wierzenia i obrzędy związane ze śmiercią na Nowej Gwinei* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii...*; H. Zimoń, *Pochono-*

Współcześnie oczywista wydaje się konieczność śmierci, niemniej jednak w dyskusjach nt. rozwoju medycyny i technologii nie brak poglądów, że życie ludzkie można co najmniej przedłużyć, a może nawet uczynić nieskończonym. Szczególnie istotne w tym zakresie są postulaty transhumanizmu, zakładającego poprawę właściwości fizycznych i umysłowych człowieka przede wszystkim za pomocą czterech dziedzin – genetyki, robotyki, informatyki i nanotechnologii; oraz postulaty ekstropizmu, dążącego do realizacji optymistycznej wizji przyszłości, w której zasadniczemu wydłużeniu ma ulec życie ludzkie, a dzięki inteligentnym maszynom i dynamicznemu rozwojowi technologii praca stać się ma irrelevantna.

Coraz częściej prognozuje się ogólny wzrost średniej długości życia, co nie uchodzi uwadze twórców tekstów kultury popularnej. W literaturze i filmie od czasu do czasu pojawiają się wizje świata, w którym możliwość odmładzania lub nawet fizycznej nieśmiertelności jest powszechna. Zazwyczaj bardzo wyraźnie widać w takich realiach negatywne, nierzadko groteskowe konsekwencje niekończącego się życia, czego przykładami są powieści Stefana Barszczewskiego *Eliksir prof. Bohusza* (1923) i Drew Magary'ego *Nieśmiertelność zabije nas wszystkich* (*The Postmortal*, 2011).

Będące przedmiotem niniejszego artykułu powieści przedstawiają bardzo ciekawe wizje, w których rozpowszechnienie metod odmładzania prowadzi do wytworzenia korporacyjnego systemu dystrybucji i osiągnięcia szerokich wpływów przez kompanie zajmujące się dostarczaniem społeczeństwu leków czy terapii przedłużających życie. Ponadto w obu przypadkach dostrzegalna jest swoista władza nad umysłami ludzi, którzy w pogoni za wieczną młodością często popadają w szaleństwo i obsesję dążenia do nieśmiertelności. Porównanie tych powieści wydaje się ciekawe, gdyż pomimo faktu, że dzieli je niemal 80 lat, obie poka-

*dzenie śmierci według tradycji wybranych ludów afrykańskich [w:] Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka. Materiały IX Krajowej Konferencji TANATOS 2005, zorganizowanej przez Wrocławskie Towarzystwo Naukowe w Szklarskiej Porębie w dniach 16–18 listopada 2005 r., red. J. Kolbuszewski, Wrocław 2005; J. G. Frazer, The Belief In Immortality and the Worship of the Dead, cz. 1: The Belief among Aborigines of Australia, the Torres Straits Islands, New Guinea and Melanesia, London 1913, s. 59 n.; F. M. Rosiński, Stosunek społeczeństw pierwotnych do śmierci, [w:] Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka. Materiały IV Krajowej Konferencji TANATOS 2000, zorganizowanej przez Wrocławskie Towarzystwo Naukowe w Karpaczu w dniach 15–18 listopada 2000 r., red. J. Kolbuszewski, Wrocław 2000; F. Boas, The Origin of Death, „The Journal of American Folklore” 1917, nr 118; D. Paulme, Two Themes on the Origin of Death In West Africa, „Man” 1967, nr 1; M. Waida, Symbolisms of the Moon and the Waters of Immortality, „History of Religions” 1977, nr 4; K. McLeish, Leksykon mitów i legend świata, przeł. W. Gałuska, Warszawa 2001, s. 402–406; D. Adams Leeming, M. Adams Leeming, Mity o stworzeniu świata i ludzi. Przegląd encyklopedyczny, przeł. A. Zakrzewicz, red. nauk., koment. A. M. Kępiński, Poznań 1999, s. 53, 60, 69, 77–78, 80, 127.*

**Świat pełen  
nieśmiertelnych –  
wymarzona wizja  
czy dystopia?**

zują, że zarówno w okresie międzywojennym, jak i współcześnie wizja świata pełnego ludzi długowiecznych i odmładzających się daleka jest od optymizmu.

Co może dać człowiekowi nieśmiertelność? Teoretycznie byłaby wielkim darem. Wystarczy przypomnieć sobie marzenia Guliwera z powieści Jonathana Swifta: bohater na wieść o tym, że w krainie Luggnagg żyli nieśmiertelni Struldbruggowie, rozstaczał wizję tego, co mógłby zrobić, będąc w posiadaniu wiecznego życia – zdobyć wielką wiedzę, stać się mędrce i nauczycielem młodszych pokoleń. W praktyce jednak nieśmiertelność tamtego ludu nie wiązała się z wieczną młodością, zachowaniem sił vitalnych i szacunkiem reszty społeczeństwa. Swift przedstawił Struldbruggów jako zgorzkniałych odrzutków, opuszczonych i wzgardzonych przez społeczeństwo. Dla legendarnego Żyda Wiecznego Tułacza natomiast ciągła wędrówka po świecie była również raczej utrapieniem i – poza wizją Guillaume’a Apollinaire’a<sup>4</sup> – większość fabuł przedstawia go jako zgorzkniałego samotnika.

Nieśmiertelni często zresztą są samotni, zmuszeni do obserwowania śmierci ukochanych osób, czego przykładem jest choćby Sędziwoj z powieści Józefa Bohdana Dziekońskiego (1845), porzucający miłość dla rozwijania umiejętności alchemicznych, czy też Grumdrypp z *Historii na dwie księgi podzielonej* Ignacego Krasickiego (1779), który nie mógł magiczną żywicą odmładzać nikogo oprócz siebie, będąc przez to zmuszonym do opłakiwania zgonów dwóch przyjaciół. Skoro jednak główne przekleństwo nieśmiertelnych stanowi często samotność, to być może upowszechnienie tego daru wśród społeczeństwa byłoby lekarstwem na ich problemy?

W nauce ścierają się nierzadko dwa biegunowe poglądy: z jednej strony, wiele środowisk przekonuje, że nieuniknioną konsekwencją rozwoju medycyny musi być ostateczne pokonanie śmierci lub przynajmniej znaczne wydłużenie ludzkiego życia, z drugiej natomiast – nie brak opinii, że śmierć zawsze będzie zjawiskiem nieuchronnym i walka z nią pozostaje jedynie fantazją. Jeżeli nawet hipotetycznie przyjmować, iż możliwe jest znaczne przedłużenie ludzkiego życia, często dostrzega się liczne negatywne konsekwencje, jakie potencjalnie by to przyniosło. Wśród największych przeciwników dążeń ludzkich do osiągnięcia nieśmiertelności wymienić trzeba Francis Fukuyamę. Pisał on, że np. umiejętność odtwarzania tkanek w nieskończoność dzięki komórkom macierzystym

4 G. Apollinaire, *Przechodzień z Pragi*, [w:] *idem, Wybór pism*, wyb., wstęp, noty A. Ważyk, Warszawa 1980. W opowiadaniu tym Ahaswer pozytywnie traktuje swoje przekleństwo, dostrzega w nim wiele zalet i możliwości, nie uważa się za pokrzywdzonego.

prowadziłyby, po pierwsze, do problemów demograficznych, po drugie zaś – do niechęci względem prokreacji<sup>5</sup>. Zdaniem Adama Hollanka, śmierć nie jest w żaden sposób przypadkiem czy kompromisem, lecz koniecznością. Świat zamieszkały jedynie przez nieśmiertelnych byłby bowiem skazany na zagładę głodową lub stagnację<sup>6</sup>.

Wśród negatywnych konsekwencji ewentualnego wydłużenia życia ludzkiego często wymieniana jest, wskazywana – jak wspomniano – przez Fukuyamę, problem przeludnienia<sup>7</sup>. Refleksje na ten temat pojawiały się już w prasie przedwojennej (zapewne pod wpływem popularnych wówczas eksperymentów odmładzających), gdzie np. cytowano angielskiego przyrodnika dra M. C. Edwardsa, przedstawiającego hipotetyczną wizję, w której żaden organizm (począwszy od owadów, a skończywszy na ludziach) na Ziemi nie zmarłby w przeciągu kilku lat. Badacz twierdził, że w tym czasie zniknęłaby cała kultura ludzka<sup>8</sup>.

W literaturze wskazuje się również na komplikację więzi rodzinnych (żyjące obok siebie różne pokolenia prowadziłyby do trudnych sytuacji, szczególnie na gruncie prawa spadkowego itp.), a nawet zmianę istoty człowieka z powodu manipulacji genetycznych<sup>9</sup>. Z ekonomicznego punktu widzenia z pewnością problemem byłoby również wydłużenie ludzkiego życia, ale bez możliwości odmłodzenia. Na pierwsze miejsce zapewne wysunęłaby się wówczas kwestia wydatków na leczenie i opiekę nad osobami starszymi. Wielu badaczy pisało wręcz, że wydłużenie średniej długości życia skutkować będzie dramatycznym wzrostem liczby osób dotkniętych inwalidztwem<sup>10</sup>. Dodatkowo w literaturze widoczne są obawy związane z powiększaniem się różnic w zakresie zasobów finansowych. Świat może bowiem zmienić się w taki, gdzie bogaci żyją długo, a biedni szybciej umierają<sup>11</sup>.

Wśród potencjalnych konsekwencji nieśmiertelności fizycznej wskazuje się też na mającą dość głębokie korzenie kulturowe koncepcję,

5 F. Fukuyama, *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, przeł. B. Pietrzyk, Kraków 2004, s. 21.

6 A. Hollanek, *Nieśmiertelność na zamówienie?*, Warszawa 1973, s. 325–328.

7 Nierzadko ten motyw pojawiał się już w podaniach ludowych dotyczących pochodzenia śmierci na świecie. Wskazywano, że przeludnienie stało się przyczyną wprowadzenia śmierci przez bóstwa. Zob. np. F. M. Rosiński, *op. cit.*, s. 210; J. G. Frazer, *op. cit.*, s. 77; F. Boas, *op. cit.*, s. 486.

8 Zob. *Śmierć źródłem życia*, „Niedziela” 1928, nr 39, s. 4.

9 Zob. P. J. H. Schoemaker, J. A. Schoemaker, *Czipy, klony i przekraczanie progu 100 lat życia*, przeł. M. Fabian, Katowice 2010, s. 35.

10 Zob. H. R. Warner, F. Sierra, *The Longevity Dividend. Why Invest in Basic Aging Research*, „Canadian Journal on Aging” 2009, nr 4, s. 392.

11 Zob. D. Gems, *Is More Life Always Better? The New Biology of Aging and the Meaning of Life*, „The Hastings Center Report” 2003, nr 4, s. 34.

w której świetle brak śmierci oznaczałby również brak rozmnażania się. Współcześnie sugeruje się, że gdyby odkryto gen śmierci, który można by w jakiś sposób dezaktywować, to jednym ze skutków ubocznych mógłby być zanik zdolności rozrodczych<sup>12</sup>.

Nie sposób w pełni przewidzieć, jak zmieni się świat w ciągu kolejnych kilkudziesięciu lat. Z pewnością średnia długość życia będzie dalej rosła, wzrośnie także ogólna liczba ludzi. Niektórzy mają nadzieję na przełom medyczny, który przesunie granicę śmierci zdecydowanie dalej, inni mówią o sukcesywnym rozwoju. Zapewne nie zabraknie również w najbliższym czasie nowych tekstów kultury zawierających wizje rzeczywistości, w której medycyna doprowadza ludzi do długowieczności.

### ***Eliksir prof. Bohusza***

W twórczości literackiej Stefana Barszczewskiego interesujące miejsce zajmuje *Eliksir prof. Bohusza* (1923)<sup>13</sup>, przedstawiający dzieje naukowca odkrywającego metodę na odmładzanie. Jak się wydaje, powieść zapewne powstała na fali popularnych wówczas eksperymentów odmładzających, prowadzonych przez Charles'a-Édouarda Brown-Séquarda, Siergieja Woronowa, Eugena Steinacha, Helana Jaworskiego, a także wielu innych, o których rozpisywała się prasa na całym świecie. Ponadto pojawiły się liczne teksty literackie odwołujące się do tej problematyki – w Polsce m.in. *W XX wieku* Włodzimierza Zagórskiego (1896)<sup>14</sup>, *Nowy Tarzan* (1925) Antoniego Langego, *System doktora Caro* (1927) Adolfa Nowaczyńskiego i *Pierścień młodości* Jadwigi Rzepeckiej (1929). We Francji już w listopadzie 1919 r. Maurice Maréchal w czasopiśmie „Le Canard Enchaîné” opublikował humorystyczną sztukę *Avant après*, której akcja rozgrywa się w 1924 r., po upowszechnieniu metody Woronowa<sup>15</sup>. Na angielskim rynku w 1922 r. opublikowano *The Gland Stealers* Bertrama Gaytona, w 1923 r. pojawia się amerykańska powieść *Black Oxen* Gertrude Atherton. Jeszcze w 1939 r. do eksperymentów odmładzających odwołał się Aldous Huxley w powieści *Po wielu latach* (*After Many a Summer*).

Wśród zabiegów serwowanych wówczas pacjentom wymienić można przeszczepianie zwierzęcych (zwłaszcza małych) gruczołów płciowych,

<sup>12</sup> I. Ziemiński, *Metafizyka śmierci*, Kraków 2010, s. 153.

<sup>13</sup> Cyfrowa Biblioteka Narodowa ([www.polona.pl](http://www.polona.pl)) wskazuje jako hipotetyczną datę wydania powieści 1913 r. (wyd. 2 zostało opublikowane w 1932 r.). Data jest jednak błędna, gdyż informacje nt. dzieła pojawiają się w prasie wyłącznie w l. 1923 oraz 1932.

<sup>14</sup> Utopia humorystyczna tego autora nawiązuje wyłącznie do eksperymentów Brown-Séquarda, o których media donosiły od lat 80. w. XIX. Popularyzacja pozostałych badań miała miejsce od ok. 1920 r.

<sup>15</sup> B. A. Berliner, *Mephistopheles and Monkeys: Rejuvenation, Race, and Sexuality in Popular Culture in Interwar France*, „Journal of the History of Sexuality” 2004, nr 3, s. 313.



przetaczanie krwi czy też podcinanie nasieniowodów. Żyjący w latach 1845–1916 Ilja Miecznikow przekonywał też na przełomie wieków, że odpowiednia dieta, oparta na jogurtach, może ludziom przynieść nawet 200-letnie życie<sup>16</sup>. Największym celebrytą wśród ówczesnych „odmładzaczy” był niewątpliwie Siergiej Woronow. Działający w Paryżu Rosjanin w październiku 1919 r. na kongresie chirurgów ogłosił swoje rewelacje, o których pisał potem m.in. „Le Petit Parisien”<sup>17</sup>.

W Polsce dość szybko doniesienia o eksperymentach odmładzających pojawiły się na rynku wydawniczym i prasowym. Już ok. 1920 r. ukazała się przetłumaczona praca Eugena Steinacha, prezentująca wyniki jego badań<sup>18</sup>, a także publikacja niejakiego H. Wertheima – przedstawianego jako asystent Austriaka – będąca swoistym streszczeniem dla laików (co zresztą wskazuje sam tytuł)<sup>19</sup>. Na początku lat 20. XX w. pisano o tych eksperymentach w periodykach medycznych<sup>20</sup> oraz w prasie powszechnej<sup>21</sup>. Możliwe więc, że Barszczewski znalazł w którymś z wymienionych lekarzy inspiracje dla swojej postaci.

Ze względu na małą liczbę źródeł trudno ocenić recepcję powieści. W recenzji z 14 listopada 1923 w „Ilustrowanym Kurierze Codziennym” pisano o *Eliksirze prof. Bohusza* jako o rozczarowaniu, zwłaszcza w porównaniu z wcześniejszą powieścią *W osiem dni dookoła świata* (1922). Recenzent, podpisany jedynie inicjałami St. M., wskazywał na brak naukowej strony w charakterystyce eliksiru, który „został tu »wynaleziony« i opisany z wyobraźnią zaledwie reporterską”<sup>22</sup>. Zarzucano powieści również „suchość” i pospolitość bohaterów. W „Przeglądzie Warszawskim” natomiast zwrócono uwagę na nawiązania do Steinacha i Woronowa, odnotowując też, że powieść Barszczewskiego jest być może jedną z pierwszych realizacji tego tematu w literaturze. Jednocześnie również i tu podkreślono, że „ani opis wynalezienia cudownego eliksiru, przywracającego starcom młodość po kilkakrotnym zastrzyknięciu, ani opowiadanie o powstałych stąd skutkach dla samego wy-

16 Zob. D. Gems, *op. cit.*, s. 32. Podobna informacja pojawia się w polskiej prasie, gdzie przytacza się pogląd, że długowieczność Bułgarów miała wynikać właśnie z picia jogurtów w dużych ilościach. Zob. *Metody odmładzania*, „Słowo Pomorskie” 1924, nr 283, s. 8.

17 Zob. B.A. Berliner, *op. cit.*, s. 308.

18 E. Steinach, *Odmłodzenie przez eksperymentalne ożywienie starzejącego się gruczołu płciowego*, przeł. W. Haber, Wiedeń 1922.

19 H. Wertheim, *Odmłodzenie ludzi i zwierząt (dla laików)*, przeł. W. Haber, Wiedeń 1922.

20 Zob. W. Grzywo-Dąbrowski, *Przeszczepienie narządów płciowych oraz próby leczenia operacyjnego niektórych objawów starości*, „Lekarz Wojskowy” 1921, nr 16, s. 493.

21 Zob. np. *Świat bez starców*, „Wiadomości Krakowskie” 1922, nr 28, s. 2; *Środek przeciw starości*, „Katolik” 1922, nr 133, s. 6.

22 St. M., *Notatki literackie*, „Ilustrowany Kurier Codzienny” 1923, nr 285, s. 9.

nalazcy i kilku jego pacjentów – nie wykazuje godniejszych uwagi znamion pomysłowości, fantazji czy dowcipu”<sup>23</sup>. Można zatem stwierdzić, że powieść została przyjęta dość chłodno, ale mimo to doszło w 1932 r. do jej drugiego wydania.

Bohater utworu Barszczewskiego, Jan Bohusz, to naukowiec, który całe życie poświęcił walce ze starością, a w pewnym momencie odkrył eliksir młodości. Jego receptury jednak Barszczewski nie opisał. Substancję należało wprowadzać do żył za pomocą strzykawki. Efekty przychodziły szybko – włosy nabierały kolorów i odrastały, mięśnie stawały się twardsze, człowiek odzyskiwał siły vitalne<sup>24</sup>.

W wielu powieściach, opowiadaniach czy filmach dotyczących cudownych metod odmładzania bohaterowie utrzymują takie odkrycia w tajemnicy, wiedząc, że w rękach różnych środowisk mogłyby one przynieść wiele negatywnych skutków. Bohusz działa inaczej i ujawnia kolejnym osobom swój eliksir. W związku z tym staje się gwiazdą nagłówków prasowych, otrzymuje tysiące listów z prośbami o pomoc, niemal całkowicie traci prywatność. Naturalną konsekwencją upublicznienia efektów badań jest też zainteresowanie wielkich korporacji, które widzą w eliksirze szansę zarobienia gigantycznych pieniędzy, a także zdobycia ogromnych wpływów.

Bohusz sprzedaje wyłączność na recepturę syndykatom angielsko-amerykańsko-francuskiemu o nazwie Prof. Bohusz's Elixir of Youth Company (Limited) za 25 mln franków. Akcje giełdowe towarzystwa szybują dzięki temu w górę, niedługo potem konieczne staje się zakładanie filii w wielkich europejskich miastach oraz budowa wielkich fabryk na całym świecie. Globalna korporacja zyskuje monopol na produkcję i dystrybucję lekarstwa.

Niewątpliwie najciekawszą częścią powieści jest opis skutków umasowienia metod odmładzających. Potężne problemy pojawiły się choćby w relacjach rodzinnych: „Genealogowie tracili głowy na myśl, jak poskręcają się i pogmatwiają piękne konary drzew genealogicznych, rozchodzące się systematycznie z pnia, wyrastającego z łona rycerza protoplasty, skoro, na przykład, odmłodzony dziadek, ożeniwszy się ze stryjeczną wnuczką, stanie się ojcem swego prawnuka, a wnuczka będzie prababką swego syna”<sup>25</sup>. W związku z tym kłopoty zaczęli mieć również prawnicy działający w zakresie praw spadkowych. Problemy dosięgły środowisk politycznych, gdy księżna Gerolsteinu poślubiła swego prawnuka, księcia Lumpenbur-

<sup>23</sup> „Przegląd Warszawski” 1923, nr 25–27, s. 416.

<sup>24</sup> Na marginesie warto dodać, że skutki przedstawiane przez Barszczewskiego są bardzo zbliżone do tych, które miały zachodzić pod wpływem eksperymentów Woronowa czy Steinacha.

<sup>25</sup> S. Barszczewski, *Eliksir prof. Bohusza*, wyd. 2, Warszawa 1932, s. 102–103.

ga, nakazując potem sejmowi państwa ustalić zasady następstwa tronu. Z powodu ataku apopleksji zmarł natomiast dziedzic tronu rumelijskiego, ponieważ po 30 latach oczekiwania na koronę, dowiedział się, że jego ojciec, władający krainą, odmłodził się metodą Bohusza.

Groteskowa sytuacja miała miejsce również w Cochabambie, gdzie prezydent pod wpływem kuracji odmładzającej zmienił poglądy polityczne, przechodząc z obozu konserwatywnego do liberalnego. Doszło z tej przyczyny do krwawej rewolucji. Potężne protesty rozpoczęły się również z powodu dam haremowych w Farsystanie. Oburzyły się one, iż sułtan podniósł rangę jednej z nich z 36. do 1. po ujrzeniu jej odmłodzenia.

Masowe odmładzanie doprowadziło do wielu konfliktów politycznych. Ostry zatarg między Anglią a Włochami wywołała sprawa nowego ambasadora Zjednoczonego Królestwa w Rosji. Został on wybrany na dziekana ciała dyplomatycznego jako najstarszy wiekiem, jednak dzięki eliksirowi wyglądał co najwyżej na 30 lat, a nie rzeczywiste 73. Spowodowało to protest młodszych o rok ambasadora Italii, który podał się do dymisji.

Co ciekawe, szybki i wielki sukces eliksiru równie szybko skończył się, kiedy pod wpływem ciężkich przeżyć emocjonalnych Bohusz znów się zestarzał. Rozpowszechnienie tej wiadomości zachwiało giełdą, przyczyniając się do masowej sprzedaży akcji i do upadku korporacji produkującej miksturę. W wyniku tych gwałtownych zdarzeń wielu odmłodzonych również prędko się zestarzało.

Wizja zawarta w polskiej powieści nie napawa optymizmem, operując przede wszystkim konwencją groteski, co jest cechą kilku utworów poruszających temat wydłużania życia<sup>26</sup>. Powszechne odmładzanie w tekście Barszczewskiego nie jest opisane w perspektywie wielu lat. Mowa jedynie o wstępnych etapach stosowania tej metody, kiedy eliksir w błyskawiczny sposób zyskał popularność, wszedł do masowego obiegu, a brak przyzwyczajenia ludzi do tego stanu rzeczy prowadził do groteskowych konsekwencji. Szybko dochodzi do głosu wielka korporacja, kontrolująca „przemysł odmładzania” i zdobywająca dzięki temu wielkie pieniądze. Sam tryb działania firmy nie został jednak zbyt dokładnie omówiony. Ponadto system relatywnie szybko upadł, gdy rozeszła się wieść o ponownym zestarzeniu się samego Bohusza.

Barszczewski w swojej powieści pokazał również obsesyjne dążenia ludzi do odmłodzenia się. Tytułowy bohater błyskawicznie zyskał wielką popularność, która okazała się jednocześnie przekleństwem, gdy konieczne było opędzanie się od uciążliwych fanów, a także osób proszących o przesłanie im cudownej substancji.

26 Podobne zabiegi widoczne są w utopii humorystycznej W. Zagórskiego *W xx wieku*, a także w *The Gland Stealers* B. Gaytona.

Receptura odmładzająca jest w utworze Barszczewskiego środkiem do zdobycia władzy i pieniędzy przez wielką korporację, choć – paradoksalnie – nie zapewnia absolutnej stabilności, gdyż owczy pęd społeczeństwa ulega gwałtownemu zahamowaniu po odkryciu, że skutki odmładzania bywają odwracalne. Staje się też narzędziem pozwalającym na kontrolowanie ludzkich zachowań, wywoływanie konfliktów społecznych, a nawet rewolucji. Świat wykreowany w *Eliksirze prof. Bohusza* jest przykładem rzeczywistości, w której władza nad życiem i śmiercią daje możliwość mocnego wpływania na społeczeństwo.

### Współczesna wizja Drew Magary'ego

Problematyka zdobywania władzy dzięki rozwojowi rynku odmładzania to również przedmiot powieści Drew Magary'ego *Nieśmiertelność zabije nas wszystkich*. Akcja utworu rozpoczyna się w 2019 r., kiedy to rozwój medycyny sprawił, iż możliwe stało się uzyskanie – za odpowiednią opłatą – swoistej formy fizycznej nieśmiertelności. Powieść stanowi interesujący przykład fantastyki bliskiego zasięgu – świat przedstawiony jest zasadniczo tożsamy ze współczesnym, a do przemian dochodzi w wyniku przypadkowego odkrycia naukowego podczas prowadzonych badań genetycznych, które w XXI w. wciąż zajmują niezwykle ważne miejsce i upatruje się w nich szansy na znaczące przedłużenie ludzkiego życia.

W przeciwieństwie do omówionego wcześniej *Eliksiru prof. Bohusza* koncepcja odmładzania (a właściwie powstrzymania procesów starzenia) w powieści Magary'ego nie opiera się na wynalazku wybitnej jednostki, lecz stanowi konsekwencję wieloletnich prac środowisk medycznych. Bezpośrednią przyczyną jest jednak przypadkowy efekt badań Grahama Otto, który zmodyfikował muchom jeden z genów, pragnąc zmienić ich ubarwienie. Doprowadziło to do przedłużenia im życia, ale bez możliwości przekazywania tej cechy potomstwu.

Unikanie śmierci polega więc zasadniczo na poddaniu się terapii genowej, w której trakcie lekarze po pobraniu odpowiednich próbek dezaktywują jeden z genów, wszczepiając następnie wirus wektorowy, rozprzodkający ów gen po całym ciele. Co ważne, wspomniana terapia nie gwarantuje fizycznej nieśmiertelności *sensu stricto*, ponieważ nie chroni przed większością chorób czy zawałami serca. Zapewnia jedynie brak objawów starzenia, co bardzo wyraźnie koresponduje z obecnym w XX i XXI w. kultem młodości, którego przejawem są reklamy czy też celebryci, aplikujący sobie liczne operacje oraz zabiegi z zakresu chirurgii plastycznej mające poprawić ich wygląd.

Wykorzystanie w fabule powieści terapii genowej to niewątpliwie świadectwo znajomości pewnych trendów we współczesnej medycynie. Bardzo często bowiem pisze się o tej metodzie jako dającej duże nadzieje na wydłużenie ludzkiego życia, określając ją czasem wręcz jako

„świętego Graala medycyny”<sup>27</sup>. Lee M. Silver roztrząsał wizję świata xxx w., w której dzięki pakietowi genów Agebuster będzie możliwe zwalnianie lub zatrzymywanie procesów starzenia, pozwalające na kilkusetletnie życie, bez oznak degradacji ciała i umysłu<sup>28</sup>. Zdaniem Frencha Andersona terapie genetyczne do 2030 r. mogą zrewolucjonizować medycynę, będąc receptą na praktycznie każdą chorobę<sup>29</sup>. Analogicznie zatem jak w przypadku dzieła Barszczewskiego, w *Nieśmiertelności...* dostrzec można inspirację aktualną sytuacją na rynku medycznym, choć Magary konkretniej przedstawia lekarstwo na zachowanie wiecznej młodości.

W wykreowanym przez Magary’ego świecie odmładzanie jest powszechne, a medycyna pozwala nawet na upodobnienie się do wampira<sup>30</sup>. Fukuyama w cytowanym już *Końcu człowieka* postulował, by władza państwowa kontrolowała biotechnologię<sup>31</sup>. Omawiana powieść dostarcza wizji, w której rola organów administracyjnych w problematyce odmładzania jest bardzo wyraźna i z jednej strony aparat władzy dość mocno próbuje kontrolować medycynę, z drugiej natomiast widać rozwój czarnego rynku nielegalnych operacji.

Terapie genowe w powieści są dla wielu korporacji źródłem potężnych zysków, jednakże stają się również zarzewiem ogromnych konfliktów społecznych. Papież grozi ekskomuniką tym, którzy szukają wiecznej młodości, a wielu użytkowników takiej metody leczenia nie przyznaje się publicznie do udziału w zabiegu, aby nie narażać się na niechęć innych. Niedługo po odkryciu sekretu odmładzania zaczyna kwitnąć czarny rynek, choć nie zweryfikowano jeszcze skuteczności stosowania tej metody na ludziach. Co więcej, dochodzi do powstania radykalnych środowisk przeciwnych manipulowaniu genomem, z których najbardziej zdecydowaną w działaniach jest sekta Ziemia Śmiertelnych. Organizacja ta regularnie przeprowadza zamachy na naukowców pracujących przy zabiegach odmładzania, mordując m.in. samego Grahama Otto.

Podobnie jak w powieści Barszczewskiego, również w utworze Magary’ego przedstawiane są wręcz groteskowe konsekwencje masowego odmładzania. Niezwykle częste stają się rozwody, ponieważ na ślubie pary przysięgały sobie miłość i wierność do końca życia, co w przypad-

27 T. Cornwell, *French Anderson*, [w:] *Prognozy. Trzydziestu myślicieli o przyszłości*, red. S. Griffiths, wstęp J. Weiner, przeł. T. Piwowarczyk, Poznań 2006, s. 36.

28 L. M. Silver, *Nowy wspaniały świat?*, przeł. S. Dubiski, Warszawa 2002, s. 242.

29 W. F. Anderson, *Terapie genetyczne*, [w:] *Prognozy...*

30 W jednej ze scen bohater, John, dla żartu pyta lekarza, czy od terapii odmładzającej nie wyrosną mu kły i nie będzie konieczne spanie w trumnie. Medyk odpowiada na to, że nie, ale za kilka tysięcy dolarów możliwa jest również zmiana genu odpowiadającego za kształt zębów (D. Magary, *Nieśmiertelność zabije nas wszystkich*, przeł. G. Komerski, Warszawa 2012, s. 21).

31 F. Fukuyama, *op. cit.*, s. 23.

ku nieśmiertelności stanowi już dla nich zbyt długi okres. Władze publiczne, po początkowym wyraźnym zakazie stosowania metod odmładzania, wprowadzają dekret zezwalający na handel lekarstwem, jednak z zastrzeżeniem określonych ograniczeń prawnych. W związku z tym ludzie odmłodzeni tracą prawa do ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych. Ponadto utrzymano zakaz dla ludzi w wieku poniżej 26 lat. Rząd zlecił przy tym przeprowadzenie zabiegu na wszystkich żołnierzach poniżej 30. roku życia. Producenci telewizyjni natomiast prosili rząd o warunkową zgodę na zabieg dla młodocianych aktorów w wieku szkolnym, aby jak najdłużej móc realizować serial o życiu pewnej placówki edukacyjnej. Walkę z nielegalnym odmładzaniem podjęły także władze Chin, które nakazały tatuowanie dzieciom dat urodzenia na rękach. Samo zaś odmłodzenie uznano tam za przestępstwo zagrożone karą śmierci.

Konsekwencje zabiegów odmładzających dostrzeżono w sporcie, gdzie padać zaczęły kolejne rekordy. Załamał się natomiast rynek pieluch dla dorosłych, gdyż coraz mniej osób cierpiało na choroby wieku starczego. Z drugiej zaś strony, zdarzało się, że szaleni rodzice poddawali kuracji 8-miesięczne dziecko, aby pozostało ono niemowlęciem przez całe życie. Inna patologia pojawiła się w Tajlandii, gdzie lekarstwo aplikowano młodym dziewczynkom, by potem sprzedawać je do domów publicznych. Jedna z aktorek natomiast dopuszcza się morderstwa na innej, wiedząc, że przy nieśmiertelności tamtej na zawsze będzie skazana na rolę dublerki.

Kolejne lata powszechności zabiegów odmładzających prowadzą do powołania swoistych struktur religijnych – czy może raczej: religiopodobnych. W 2031 r. rozpoczyna działalność Kościół Człowieka, promujący odejście od Boga, brak wiary w transcendencję, uznanie człowieka za stwórcę wszechrzeczy. Jak wskazują organizatorzy tej społeczności: „Ludzie dokonują wielkich odkryć nie dlatego, że pozwala im na to Bóg, ale dzięki własnemu wysiłkowi. Naszą Biblią jest podręcznik do historii. Naszymi apostołami są jednostki pokroju Einsteina, Lincolna czy Arystotelesa”<sup>32</sup>. Wśród założeń tej „religii” należy wskazać uważanie Ziemi za Raj, wiarę w zbiorową boskość, miłość do ludzi niezależnie od rasy czy stylu życia. Za największy grzech uznaje się tam natomiast przemoc wobec bliźniego.

Podobnie jak w różnych wizjach świata, w którym dostępna byłaby fizyczna nieśmiertelność, tak i w omawianej powieści jednym z ważnych problemów jest przeludnienie. Stąd też wprowadzane zostaje restrykcyjne prawo Darian, uchwalone w 2027 r. – na jego mocy karę śmierci wymierza się nie tylko za morderstwa, ale i za gwałty, podpalenia, molestowanie dzieci, handel narkotykami czy też brutalne napaści. Jednocześnie ogrom-

<sup>32</sup> D. Magary, *op. cit.*, s. 168.

nym problemem są też przepełnione więzienia, ponieważ przebywają w nich nieśmiertelni z dożywotnimi wyrokami.

Kolejne dekady w świecie pełnym nieśmiertelnych prowadzą do jeszcze bardziej groteskowych skutków. W 2059 r. liczba mieszkańców USA sięga już 720 milionów, a jedną z profesji są posady tzw. serwisantów końcowych, którzy na zlecenie znużonych życiem nieśmiertelnych, za odpowiednią opłatą, pozbawiają ich życia. Obłożone jest to jednak wieloma restrykcjami. Sam klient musi sporządzić testament i odbyć ostatnią rozmowę; tę zaś nagrywa się i przesyła do Departamentu Ograniczenia – jedyny organ władny podjąć decyzję o skróceniu czyjegoś życia. W 2079 r. natomiast dochodzi już do sytuacji, w których w zgodzie z prawem urzędnicy państwowi zabijają niektórych ludzi, gdyż ci są starzy (!).

Wizja Magary'ego z pewnością jest bogatsza od tej stworzonej przez Barszczewskiego. Polski utwór powstał w okresie popularności zabiegów odmładzających, trudnych wówczas do weryfikacji. Nie wiązały się one też początkowo z deklaracjami o wydłużeniu ludzkiego życia. Dzieło Magary'ego funkcjonuje w dobie rozwijających się idei transhumanizmu, nad którymi badania trwają już kilkadziesiąt lat.

Inna jest również perspektywa czasowa amerykańskiego tekstu. Naracja rozpoczyna się w 2019 r., a kończy w 2079. Nie ulega wątpliwości, że przez ponad 60 lat funkcjonowania możliwości zapewniania sobie potencjalnej fizycznej nieśmiertelności świat musiał ulec gigantycznym zmianom, przechodząc od początkowego entuzjazmu, spowodowanego rozwojem medycyny, do stadium dystopii, w której widoczne są problemy terroryzmu, przeludnienia itp.

Władza nad śmiercią w tej powieści znajduje się, z jednej strony, w rękach korporacji zarabiających miliony na zabiegach, z drugiej natomiast – również po stronie władz, których podejście do terapii genowych ulega zmianom. Najpierw bowiem wprowadzane są zakazy, potem już tylko pewne obostrzenia, by po zaledwie kilkudziesięciu latach pozwalać na mordowanie ludzi za przestępstwa niegdyś nieobłożone taką karą (w zasadzie w celach ekonomicznych, aby nie utrzymywać więźniów przez kilkadziesiąt lat), a ostatecznie nawet dlatego, że ktoś jest zbyt stary, by żyć. Powszechność wiecznej młodości staje się więc źródłem degeneracji świata. Największe marzenie ludzkości, jakim było pokonanie śmierci, okazuje się tragiczne w skutkach i ostatecznie nie przynosi niczego dobrego, prowadząc do kłopotów ekonomicznych i społecznych. Zwalczające się środowiska, terroryzm, nienawiść – taki świat stworzyło przypadkowe poniekąd odkrycie naukowca.



## Podsumowanie

John Horgan napisał: „najbardziej dramatycznym osiągnięciem nauk stosowanych, jaki mogę sobie wyobrazić, jest nieśmiertelność”<sup>33</sup>. Patrząc na wizję świata pełnego odmładzających się ludzi w utworach Barszczewskiego czy Magary’ego, można stwierdzić, że autorzy ci zgodziliby się z zacytowaną tezą. W praktyce oczywiście trudno określić, czy te skutki, zwłaszcza tak tragiczne, jak przedstawił je amerykański pisarz, rzeczywiście miałyby miejsce po upowszechnieniu lekarstw czy terapii dających wieczną młodość. Nie ulega jednak wątpliwości, że wizje takiej przyszłości są dość pesymistyczne i pełne obaw. Możliwe rzecz jasna, że działa tu pewien mechanizm myślowy – skoro coś jest niedostępne (np. fizyczna nieśmiertelność), to lepiej uznać, że zdobycie tego mogłoby mieć tragiczne skutki. Mimo to nie sposób całkowicie negować poglądy sceptyków.

Jean Bernard pisał, że najważniejsze jest mądre dojrzewanie ludzi do zastosowania odkryć naukowych<sup>34</sup>. Jak pokazują przytoczone przykłady, twórcy tekstów kultury nie wierzą zbyt, że społeczeństwo rozsądnie korzystałoby z fizycznej nieśmiertelności czy też zabiegów odmładzających. W obu przypadkach dostrzec można najpierw wizję owczego pędu społeczeństwa do zdobywania daru dłuższego, zdrowszego życia. Często w parze z tym idą dziwne zachowania, patologiczne pomysły w postaci unieśmiertelniania niemowlęcia itp.

Władza nad śmiercią jest marzeniem wielu środowisk działających współcześnie w zakresie nauki i techniki. Choć na razie trudno mówić o zbliżającej się możliwości osiągnięcia fizycznej nieśmiertelności, w kulturze nie brak wizji rzeczywistości, w których przełom taki nastąpił. Rzadko są to obrazy arkadyjskie, częściej jednak wskazuje się na patologie, dewiacje, wady świata pełnego ludzi wiecznie młodych.

## Bibliografia

- Adams Leeming D., Adams Leeming M., *Mity o stworzeniu świata i ludzi. Przegląd encyklopedyczny*, przeł. A. Zakrzewicz, red. nauk., koment. A. M. Kępiński, Poznań 1999.
- Anderson William French, *Terapie genetyczne*, [w:] *Prognozy. Trzydziestu myślicieli o przyszłości*, red. S. Griffiths, wstęp J. Weiner, przeł. T. Piwowarczyk, Poznań 2006.
- Appolinaire Guillaume, *Przechodzień z Pragi*, [w:] *idem, Wybór pism*, wyb., wstęp, noty A. Ważyk, Warszawa 1980.
- Barszczewski Stefan, *Eliksir prof. Bohusza*, wyd. 2, Warszawa 1932.

<sup>33</sup> J. Horgan, *Koniec nauki, czyli O granicach wiedzy u schyłku ery naukowej*, przeł. M. Tempczyk, Warszawa 1999, s. 32.

<sup>34</sup> J. Bernard, *Nadzieje medycyny*, przeł. B. Szwarcman-Czarnota, Warszawa 1997, s. 81.



- Berliner Brett A., *Mephistopheles and Monkeys: Rejuvenation, Race, and Sexuality in Popular Culture in Interwar France*, „Journal of the History of Sexuality” 2004, nr 3.
- Bernard Jean, *Nadzieje medycyny*, przeł. B. Szwarzman-Czarnota, Warszawa 1997.
- Bęben Wojciech, Rosiński Franciszek Mikołaj, *Tradycyjne wierzenia i obrzędy związane ze śmiercią na Nowej Gwinei*, [w:] *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka. Materiały III Krajowej Konferencji TANATOS 1999, zorganizowanej przez Wrocławskie Towarzystwo Naukowe w Karpaczu w dniach 4–6 listopada 1999 r.*, red. J. Kolbuszewski, Wrocław 1999.
- Boas Franz, *The Origin of Death*, „The Journal of American Folklore” 1917, nr 118.
- Cornwell T., *French Anderson*, [w:] *Prognozy. Trzydziestu myślicieli o przyszłości*, red. S. Griffiths, wstęp J. Weiner, tłum. T. Piwowarczyk, Poznań 2006.
- Frazer James George, *The Belief in Immortality and the Worship of the Dead*, cz. 1: *The Belief among Aborigines of Australia, the Torres Straits Islands, New Guinea and Melanesia*, London 1913.
- Fukuyama Francis, *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*, przeł. B. Pietrzyk, Kraków 2004.
- Gems David, *Is More Life Always Better? The New Biology of Aging and the Meaning of Life*, „The Hastings Center Report” 2003, nr 4.
- Grzywo-Dąbrowski Wiktor, *Przeszczepienie narządów płciowych oraz próby leczenia operacyjnego niektórych objawów starości*, „Lekarz Wojskowy” 1921, nr 16.
- Hollanek A., *Nieśmiertelność na zamówienie?*, Warszawa 1973.
- Horgan John, *Koniec nauki, czyli O granicach wiedzy u schyłku ery naukowej*, przeł. M. Tempczyk, Warszawa 1999.
- Innes Brian, *Granice śmierci*, przeł. M. Bernacki, E. Krzak-Ćwiertnia, Warszawa 1999.
- Künstler Mieczysław Jerzy, *Mitologia chińska*, Warszawa 2006.
- Magary Drew, *Nieśmiertelność zabije nas wszystkich*, przeł. G. Komerski, Warszawa 2012.
- McLeish K., *Leksykon mitów i legend świata*, przeł. W. Gałąska, Warszawa 2001.
- Metody odmładzania*, „Słowo Pomorskie” 1924, nr 283.
- Pasek Alicja, *Po co komu śmierć? Mity Indian Makiritare o umieraniu*, [w:] *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka. Materiały III Krajowej Konferencji TANATOS 1999, zorganizowanej przez Wrocławskie Towarzystwo Naukowe w Karpaczu w dniach 4–6 listopada 1999 r.*, red. J. Kolbuszewski, Wrocław 1999.

- Paulme Denise, *Two Themes on the Origin of Death In West Africa*, „Man” 1967, nr 1.
- Rosiński Franciszek Mikołaj, *Stosunek społeczeństw pierwotnych do śmierci*, [w:] *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka. Materiały IV Krajowej Konferencji TANATOS 2000, zorganizowanej przez Wrocławskie Towarzystwo Naukowe w Karpaczu w dniach 15–18 listopada 2000 r.*, red. J. Kolbuszewski, Wrocław 2000.
- Schoemaker Paul J. H., Schoemaker Joyce A., *Czipy, klony i przekraczanie progu 100 lat życia*, przeł. M. Fabin, Katowice 2010.
- Silver Lee M., *Raj poprawiony. Nowy wspaniały świat?*, przeł. S. Dubiski, Warszawa 2002.
- St. M., *Notatki literackie*, „Ilustrowany Kurier Codzienny” 1923, nr 285.
- Steinach Eugen, *Odmłodzenie przez eksperymentalne żywienie starzejącego się gruczołu płciowego*, przeł. W. Haber, Wiedeń 1922.
- Śmierć źródłem życia, „Niedziela” 1928, nr 39.
- Środek przeciw starości, „Katolik” 1922, nr 133.
- Świat bez starców, „Wiadomości Krakowskie” 1922, nr 28.
- Waida Manabu, *Symbolisms of the Moon and the Waters of Immortality*, „History of Religions” 1977, nr 4.
- Warner Huber R., Sierra Felipe, *The Longevity Dividend. Why Invest in Basic Aging Research*, „Canadian Journal on Aging” 2009, nr 4.
- Wertheim H. (?), *Odmłodzenie ludzi i zwierząt (dla laików)*, przeł. W. Haber, Wiedeń 1922.
- Wong Eva, *Opowieści o taoistycznych nieśmiertelnych*, przeł. T. Bieroń, Poznań 2003.
- Ziemiński Ireneusz, *Metafizyka śmierci*, Kraków 2010.
- Zimoń Henryk, *Pochodzenie śmierci według tradycji wybranych ludów afrykańskich*, [w:] *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka. Materiały IX Krajowej Konferencji TANATOS 2005, zorganizowanej przez Wrocławskie Towarzystwo Naukowe w Szklarskiej Porębie w dniach 16–18 listopada 2005 r.*, red. J. Kolbuszewski, Wrocław 2005.

Daria Jankowiak

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

## *Fan fiction* – wolność czy samowola? Między własnością intelektualną, twórcą a miłośnikami

### Abstrakt

W tekście omówiona została problematyka fikcji fanowskich, a dokładniej ich postrzegania względem prawa autorskiego, zarówno przez twórców fan fiction, jak i autorów dzieł oryginalnych. Ponadto zwrócono uwagę na próby podejmowane przez miłośników piszących fikcje fanowskie, by zaistnieć w oficjalnym obiegu literackim – tak ze swoimi autorskimi pomysłami prozatorskimi, jak i fan fiction napisanymi do ulubionych fandomów. W celu lepszego zobrazowania poruszanej tematyki w artykule powołano się na przeprowadzone w ostatnich latach badania społeczne wśród (szeroko rozumianych) społeczności fanowskich. Ich opinie odzwierciedlają faktyczny stan piśmiennictwa amatorskiego i jego pozycję względem dzieł oryginalnych.

### Słowa klucze

*fikcje fanowskie, fani,  
piśmiennictwo, prawo*

Daria Jankowiak

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

## ***Fan fiction* – wolność czy samowola? Między własnością intelektualną, twórcą a miłośnikami**

*Los książek zależy od upodobań i pojętności czytelnika.*

Terencjusz

### **Wprowadzenie**

„Intuicyjnie podejrzewamy, że kultowa powieść jest czymś odmiennym od zwykłego bestsellera, a kultowy film to niekoniecznie film ten, który w pierwszym tygodniu rozpowszechniania zwróci 300% wyłożonych na produkcję środków. [...] Istnieją rzecz jasna dzieła, których kultowość nie podlega dyskusji. Utwór czytany (oglądany, słuchany) bez końca, przywoływany przez wielbicieli, dyktujący pewien typ życia-myślenia i używany jako podstawa przyjacielskiego kodu – oto istota kultowej książki, płyty bądź filmu”<sup>1</sup>.

Powyższy cytat, pochodzący z tekstu Macieja Parowskiego pt. *Kulty kultury*, może stanowić punkt wyjścia do omówienia problematyki fikcji fanowskich (*fan fiction*). Aktywny odbiorca, wielbiciel emocjonalnie związany z dziełem, gotowy jest przecież poświęcać swój czas i energię na kontakt z wytworem kultury – „bez końca”, jak stwierdza Parowski. Kultowość staje się więc atrybutem nadawanym wybranemu tekstowi kultury przez jego odbiorców – czytelników, widzów itd. W momencie gdy szeroko rozumiany kontakt z nim jest niewystarczający dla jego miłośników, niejednokrotnie dochodzi do modyfikacji i multiplikacji ulubionego wytworu kultury. W takich realiach powstają teksty fanów, oparte na istniejących dziełach (takich jak powieści, filmy czy seriale), które zyskały szczególną popularność i uwagę wśród odbiorców.

<sup>1</sup> M. Parowski, *Kulty kultury*, „Czas Fantastyki” 2008, nr 4, s. 7.

W niniejszym artykule omawiam problematykę fikcji fanowskich, a dokładniej – ich postrzegania z perspektywy prawa autorskiego, zarówno przez twórców *fan fiction*, jak i autorów dzieł oryginalnych. Ponadto zwracam uwagę na próby podejmowane przez miłośników piszących fikcje fanowskie, by zaistnieć w oficjalnym obiegu literackim – i ze swoimi oryginalnymi pomysłami prozatorskimi, i z *fan fiction*. W celu lepszego zobrazowania poruszanej w artykule tematyki powołuję się na przeprowadzone w ostatnich latach badania społeczne wśród (szeroko rozumianych) społeczności fanowskich. Ich opinie bowiem odzwierciedlają faktyczny stan piśmiennictwa amatorskiego i jego pozycję względem dzieł oryginalnych<sup>2</sup>.

Słowa z tego śródtytułu z pewnością mogłyby zostać wypowiedziane przez niejednego miłośnika. Piśmiennictwo *fan fiction*, będąc entuzjastyczną formą odbioru, przysparza pytań odnośnie do aktualności prawa autorskiego, wymogów współczesności względem ustanowienia nowych granic własności intelektualnej, a także wolności w (wy)twórczości miłośników. „Czytanie od zawsze było czynnością podejrzaną, ze względu na możliwość mniej lub bardziej swobodnego »używania« tekstu”<sup>3</sup>, zauważa Lidia Gąsowska. W takim ujęciu „podejrzaną” jest również (a może przede wszystkim) kreowanie fikcji fanowskich. Niezależnie od stosunku autorów dzieł oryginalnych (pisarzy, reżyserów, itd.), akceptujących (w różnym stopniu) lub zupełnie negujących tekstowe wytwory fanowskie, nie można stwierdzić, by ich opinie miały znaczący wpływ na ogół fanów wybranych dzieł i na ich zabawę materiałem źródłowym (wszelkie modyfikacje, zmiany, parodie itd.). W globalnym serwisie internetowym – Fanfiction.net – cieszące się największą popularnością wśród odbiorców książki (czyli serie „Harry Potter” Joanne K. Rowling i „Zmierzch” Stephenie Meyer, *Władca Pierścieni* Johna R. R. Tolkiena, „Percy Jackson i Bogowie Olimpijscy” Ricka Riordana oraz „Igrzyska Śmierci” Suzanne Collins) doczekały się tysięcy fikcji fanowskich (przy czym najwięcej z nich napisano do cyklu o Harrym Potterze – prawie 640 tys. tekstów<sup>4</sup>). Są to liczby oszałamiające, tym bardziej jeśli pamięta się, że serwis z pewnością nie zawiera wszystkich *fan fiction* utworzonych do tych dzieł (nie ma przecież żadnego nakazu publikowania swoich prac na tej właśnie stronie internetowej). Poza tym umieszczane w sieci *fan fiction*

**Granice prawa autorskiego nie są granicami mego świata**

2 Terminem „dzieła oryginalne” określam w artykule wytwory kultury, które stanowią punkt wyjścia dla dzieł fanowskich, m.in. *fan fiction*.

3 L. Gąsowska, *Moda na fan fiction, czyli jak fan tworzy fikcję i jak jej używa*, [w:] *Mody w kulturze i literaturze popularnej*, red. S. Buryła, L. Gąsowska, D. Ossowska, Kraków 2011, s. 341.

4 Zob. <http://www.fanfiction.net/book/> [dostęp: 21.04.2013].

są zróżnicowane nie tylko, jeśli chodzi o tematykę, sposób inspirowania się danym dziełem oryginalnym bądź bazowania na nim, ale również ze względu na walory estetyczne, jakość oraz umiejętności pisarskie ich autorów. W internetowym badaniu ankietowym, przeprowadzonym przez Piotra Siudę na początku 2010 r. na fanowskich forach *science fiction*<sup>5</sup>, aż 61,6% respondentów odpowiedziało twierdząco na pytanie: „Czy kiedykolwiek napisałeś/aś *fan fiction*?”.<sup>6</sup> Natomiast w badaniu czytelników fantastyki „Fantastyczni 2012”, przeprowadzonym na konwencie miłośników fantastyki Pyrkon i w internecie w 2012 r., na pytanie odnośnie do tej aktywności fanowskiej w roku poprzedzającym badanie, twierdząco odpowiedziało 11% respondentów sieciowych i 17% respondentów z Pyrkonu<sup>7</sup>. Tak duże rozbieżności wynikać mogą, z jednej strony, z celowości doboru próby w obu badaniach (co nie pozwala przenosić wyników na ogół populacji), ale też z różnic, jeśli chodzi o analizowaną grupę (fani *science fiction* skupieni na forach internetowych w ankiecie Siudy, czytelnicy fantastyki w „Fantastycznych 2012”) oraz o okres pisania fikcji fanowskich (w całym życiu kontra tylko w 2011 r.). Niemniej jednak z obu badań wynika, że tworzenie *fan fiction* cieszy się popularnością wśród miłośników – osobną kwestią jest to, że fikcje fanowskie powstają częściej do wytworów popkulturowych, które nie są polskiego autorstwa. Izabela Ozga, definiując fikcje fanowskie w Encyklopedii Fantastyki, stwierdza:

„Pisanie *fan fiction* jest działalnością niekomercyjną, mimo to kwestia legalności sprawia problemy w Europie, Ameryce, a także Japonii. W Ameryce ukazywanie się fanfików drukiem, oczywiście bez czerpania z tego korzyści finansowych, może pociągnąć za sobą oskarżenia o naruszenie praw autorskich i handlowych. W Japonii, odwrotnie, dostrzega się pozytywwy tego zjawiska, traktując je jako jeden ze sposobów na wychwytywanie młodych talentów”<sup>8</sup>.

Jak faktycznie kształtuje się sytuacja *fan fiction* w kontekście prawa? Aby odpowiedzieć na to pytanie, niezbędne okazuje się właściwe rozumienie zarówno pojęcia własności intelektualnej, jak i specyfiki społecznego funkcjonowania omawianej twórczości.

5 Fora internetowe poświęcone zostały takim wytworom kulturowym jak „Gwiezdne Wojny”, *Battlestar Galactica*, *Doktor Who*, *Ucieczka w kosmos*, *Batman*, *Gwiezdne wrota* i Z Archiwum X. Zob. P. Siuda, *Kultury prosumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*, Warszawa 2012, s. 243.

6 *Ibidem*, s. 208–210.

7 D. Guttfield, D. Jankowiak, S. Krawczyk, „Fantastyczni 2012”. *Badanie czytelnictwa fantastyki*, „Anatomia Fantastyki”, Gdańsk 2013, <http://bit.ly/13X26Y9> [dostęp: 27.08.2014].

8 I. Ozga, *Fanfiction* [hasło], [w:] *Encyklopedia Fantastyki*, <http://bit.ly/12mCpP5> [dostęp: 21.04.2013].

„Światowa Organizacja Własności Intelektualnej (WIPO) definiuje pojęcie własności intelektualnej (ang. *intellectual property*) jako zbiór praw odnoszących się w szczególności do: dzieł literackich, artystycznych i naukowych, interpretacji artystów interpretatorów oraz wykonań artystów wykonawców, fonogramów i programów radiowych i telewizyjnych, wynalazków we wszystkich dziedzinach działalności ludzkiej, odkryć naukowych, wzorów przemysłowych, znaków towarowych i usługowych, nazw handlowych i oznaczeń handlowych, ochrony przed nieuczciwą konkurencją. Adaptując powyższą definicję do polskich uregulowań prawnych, pod pojęciem własności intelektualnej należy rozumieć prawa związane z działalnością intelektualną w dziedzinie literackiej, artystycznej, naukowej i przemysłowej obejmujące: prawo autorskie i prawa pokrewne z prawami autorskimi, prawa do baz danych, prawo własności przemysłowej dotyczące: wynalazków, wzorów użytkowych i wzorów przemysłowych, znaków towarowych, oznaczeń geograficznych i topografii układów scalonych”<sup>9</sup>.

W przypadku fikcji fanowskich istotne jest przede wszystkim prawo autorskie, które może być odnoszone do nich dwojako: jako piśmiennictwo amatorskie, tworzone na podstawie już istniejących tekstów kultury, posiłkujące się wykreowanymi przez kogoś innego bohaterami i literaczkami bądź filmowymi światami, oraz jako działalność tzw. analizatorni, w których miłośnicy dokonują krytyki wybranych fikcji fanowskich. W pierwszym przypadku mamy do czynienia z relacją łączącą autora dzieła oryginalnego i miłośników – twórców fikcji fanowskich; w kolejnym: samych miłośników – twórców fikcji fanowskich i krytycznych czytelników *fan fiction*.

W odniesieniu do relacji autor dzieła oryginalnego kontra miłośnicy – twórcy fikcji fanowskich, na uwagę zasługuje opinia respondentów na temat praw autorskich. Aż 22,3% fanów *science fiction* biorących udział w badaniu Siudy zgodziło się ze stwierdzeniem: „Pisanie fanfików to łamanie prawa autorskiego” (odpowiedzi „Zdecydowanie się zgadzam” i „Zgadzam się”), a 37,5% respondentów nie poparło tej opinii (odpowiedzi „Zdecydowanie się nie zgadzam” i „Nie zgadzam się”)<sup>10</sup>. Natomiast w badaniu ankietowym *Czytelnictwo i piśmiennictwo fan fiction*, przeprowadzonym na początku 2012 r. na Forum Literackim Mirriel<sup>11</sup>, skupiającym grono twórców i czytelników fikcji fanowskich w Polsce, z podobnym stwierdzeniem („*Fan fiction* narusza prawa autorskie twórców książek, filmów, seriali i innych dzieł, na których podstawie powstaje”), zgodziło się

9 Co to jest własność intelektualna, <http://www.rsi.org.pl/index.php/pl/Wlasnosc-intelektualna-45.html>, [dostęp: 21.04.2013].

10 P. Siuda, *op. cit.*, s. 214.

11 <http://forum.mirriel.net> [dostęp: 21.04.2012].

tylko 2,7% respondentów (suma odpowiedzi „Zdecydowanie się zgadzam” i „Raczej się zgadzam”), a przeciwnego zdania była zdecydowana większość, bo aż 87,2% osób, które odpowiedziały na pytanie (suma odpowiedzi „Zdecydowanie się nie zgadzam” i „Raczej się nie zgadzam”)<sup>12</sup>. Warto zwrócić uwagę na znaczny odsetek respondentów w obu badaniach, którzy nie wybrali żadnej ze stron (odpowiedzi „Trudno powiedzieć” i „Nie mam zdania”, jakich udzieliło kolejno 40,2% oraz 10,1%)<sup>13</sup>.

Jak zauważa Emma Hyła, polskie prawo nie określiło dotychczas miejsca fikcji fanowskich, jednakże przyrównuje się je do utworów zależnych i inspirowanych:

„W utworze zależnym, zwanym również opracowaniem lub utworem pochodnym, w istotnym zakresie dochodzi do zaczerpnięcia twórczych elementów pierwowzoru. O charakterze utworu pochodnego decydują bowiem elementy przejęte z utworu pierwotnego. Przykładami opracowania są m.in. tłumaczenie, przeróbka i adaptacja. Mimo wszystko na gruncie polskiego prawa opracowanie jest utworem odrębnym i stanowi samodzielny przedmiot prawa autorskiego, dlatego też do jego utworzenia nie jest wymagana zgoda twórcy utworu macierzystego. Rozporządzanie i korzystanie z opracowania jako utworu niejako podporządkowanego utworowi macierzystemu np. poprzez umieszczaniu go na portalach internetowych każdorazowo wymagać będzie zgody twórcy dzieła pierwotnego. Nie ma tutaj większego znaczenia czy działanie to ma charakter zarobkowy, czy też nie.

Za opracowanie nie uważa się utworu, który powstał w wyniku inspiracji cudzym utworem. W utworze inspirowanym utwór oryginalny stanowi bowiem jedynie punkt wyjścia, impuls do stworzenia zupełnie nowego dzieła. Utwór inspirowany jedynie nawiązuje do cudzej twórczości, jednakże nie zawiera elementów twórczych innego utworu. O charakterze dzieła inspirowanego decydować zatem będą własne, indywidualne i oryginalne elementy będące twórczym wkładem autora. W literaturze jak[o] przykład utworu inspirowanego podaje się

<sup>12</sup> D. Jankowiak, *Fan fiction w pytaniach i odpowiedziach*, prelekcja wygłoszona na konwencie miłośników fantastyki Awangarda 8 (Warszawa, 26–29 VII 2012).

<sup>13</sup> Duży odsetek odpowiedzi „Nie mam zdania” / „Trudno powiedzieć” na pytania zamknięte dotyczące opinii respondentów na temat fikcji fanowskich powtarza się we wszystkich trzech wspomnianych w artykule badaniach ankietowych. Co ważne, taki stan rzeczy nie dotyczy tylko *fan fiction* w kontekście (nie)łamania prawa autorskiego, ale również innych zagadnień, m.in. tematyki i specyfiki tego typu piśmiennictwa oraz jego umiejscowienia względem dzieł oryginalnych. Możliwe, że jest to wynik ogólnikowego charakteru części stwierdzeń, lecz to nie niweluje postrzegania fikcji fanowskich jako dzieł wyjątkowo niejednoznacznych, również wewnątrz społeczności wokół nich skupionych. Zob. D. Jankowiak, *op. cit.*; P. Siuda, *op. cit.*, s. 214; D. Gutfeld, D. Jankowiak, S. Krawczyk, *op. cit.*



tw. wariacje muzyczne czy improwizacje jazzowe. Rozpowszechnianie utworu inspirowanego nie jest uzależnione od zgody autora utworu pierwotnego. Oznacza to, że jego udostępnienie na stronie internetowej nie stanowić będzie naruszenia autorskich praw majątkowych twórcy utworu macierzystego<sup>14</sup>.

W Stanach Zjednoczonych z kolei funkcjonuje zasada tzw. dozwolonego użycia (*fair use*), o którym mówi się w sytuacji niecierpania korzyści finansowych lub użycia przekształcającego (*transformative use*), dodającego nowy element do dzieła oryginalnego, który pozwala spojrzeć na to dzieło w inny, często krytyczny, sposób. O *fair use* wolno wspominać również wtedy, gdy z przetworzonego dzieła wypływają korzyści dla społeczeństwa (takie jak możliwości osiągania przez przetwarzających indywidualnej satysfakcji ze swojej produktywności, zaspokajanie potrzeb kreatywnych czy rozwijania własnych uzdolnień)<sup>15</sup>.

Charakterystyczne jest to, że autorzy i czytelnicy fikcji fanowskich wykorzystują również prawo autorskie do własnych celów. Artykuły 29 i 34 polskiej ustawy z 4 II 1994 o prawie autorskim i prawach pokrewnych cytowane są na blogach – analizatorniach, gdzie mają służyć obronie krytyków fikcji fanowskich (wspominana wcześniej relacja między piszącymi *fan fiction* a ich krytykami wewnątrz społeczności skupionych wokół tego piśmiennictwa)<sup>16</sup>.

Dla polskiego fandomu cyklu „Harry Potter” ważnym wydarzeniem okazało się z pewnością wydanie w styczniu 2008 „Proroka Codziennego” – darmowej gazetki dostępnej w Empiku w okresie opublikowania w kraju ostatniego tomu przygód Chłopca, Który Przeżył. Wydrukowano tam m.in. fikcje fanowskie autorstwa polskich miłośników – zespół redakcyjny tworzyli fani (m.in. Toroj, Mithiana, Serathe, Arien Halfelven, Semele, Kubiś, Susie). Działalność Empiku została skomentowana na Forum Literackim Mirriel: „Nie podoba mi się, że to akcja jednorazowa, bo za fajna na jednorazówkę”<sup>17</sup>. Wydanie fikcji fanowskich (znajdujących się, jak to ujął Bartosz Grykowski, w „szarej strefie” prawa autorskiego<sup>18</sup>) w darmowej gazetce sieci sklepów Empik nie było przedsięwzięciem od-

**Miłośnik kontra twórca czy miłośnik stający się twórcą?**

14 E. Hyla, Czy twórczość fan-fiction może naruszać autorskie prawa twórcy utworu pierwotnego?, <http://www.blog.ksplegal.pl/?p=323> [dostęp: 2.05.2013].

15 Zob. P. Siuda, *op. cit.*, s. 131-133.

16 Zob. np. Niezatapialna Armada Kolonasa Waazona, <http://niezatapialna-armada.blogspot.com/> [dostęp: 21.04.2013]; Czarne owce literatury, czyli analizy ZŁYCH książek, <http://czarne-owce.blogspot.com/> [dostęp: 21.04.2013].

17 „Prorok Codzienny”, wersja dla mugoli, <http://forum.mirriel.net/viewtopic.php?f=1&t=7145&start=15> [dostęp: 21.04.2013].

18 B. Grykowski, Kontynuacja i fan-fiction jako przedmiot prawa autorskiego, <http://bit.ly/1CEz2DY> [dostęp: 8.05.2013].

osobnym. W 2006 roku opublikowano *fan fiction* do *Władcy Pierścieni* Tolkiena – w tomie pt. *Syn Gondoru* autorstwa Katarzyny Chmiel-Gugulskiej<sup>19</sup>. Te inicjatywy zasługują na szczególną uwagę, przekonują bowiem, że część tworzonych przez miłośników fikcji fanowskich może doczekać się w przyszłości gloryfikacji i ukazać się drukiem, bez żadnych prawnych niejednoznaczności.

W takiej sytuacji istotne wydają się opinie autorów dzieł oryginalnych na temat tekstów *fan fiction*. Na portalu internetowym Fanlor umieszczona została lista wypowiedzi twórców, które można odczytywać jako poparcie lub sprzeciw wobec piśmiennictwa fanowskiego. Wśród aprobujących je znaleźli się m.in. Joanne K. Rowling, Terry Pratchett, Stephen King i Neil Gaiman. Sprzeciw wobec fanowskich działań wyrazili natomiast Anne Rice, George R. R. Martin, Orson Scott Card oraz Terry Goodkind<sup>20</sup>.

Rozdźwięk opinii profesjonalistów na temat twórczości amatorskiej sięgającej po bohaterów i światy z ich dzieł zdaje się potwierdzać, że w tym przypadku walka nie toczy się o pieniądze. W razie czerpania finansowych korzyści przez autorów *fan fiction* istniałoby większe prawdopodobieństwo nałożenia na fanów sankcji prawnych. Fikcje fanowskie publikowane są jednak nieodpłatnie, głównie na forach internetowych i indywidualnych blogach, stąd też fani niecierpiący materialnych profitów ze swojego amatorskiego piśmiennictwa wymykają się zazwyczaj sankcjom – z pewnością ku niezadowoleniu części twórców, cechujących się tradycyjnymi poglądami na temat powiązań między (kreatywnym) autorem a (biernymi) odbiorcami.

Trafnym podsumowaniem problemu, jakim dla autorów dzieł oryginalnych jest wybór między akceptacją a negacją *fan fiction*, wydaje się stwierdzenie użytkownika jednego z wielu forów fanowskich:

„Myślę, że niektórzy pisarze chcą po prostu, by ich opowieści istniały w takim kształcie, jaki im nadali, bez zmian i rozszerzeń wprowadzanych przez fanfiki. Np. Margaret Mitchell, autorka *Przeminęło z wiatrem*, nie życzyła sobie kontynuacji swego dzieła, twierdząc, że ma ono istnieć w takim kształcie i koniec. Z kolei Dmitrij Głuchowski, autor *Metra 2033*, stworzył specjalny program fanfikowy nazwany „Uniwersum Metro 2033”, który ma za zadanie zachęcić do tworzenia fanfików i włączać najlepsze do serii jako kolejne książki. W ten sposób wydano już kilka tytułów”<sup>21</sup>.

<sup>19</sup> Zob. <http://lubimyczytac.pl/ksiazka/146182/syn-gondoru> [dostęp: 8.05.2013]; [http://kasiopea.art.pl/aktualnosci/syn\\_gondoru\\_0](http://kasiopea.art.pl/aktualnosci/syn_gondoru_0) [dostęp: 8.05.2013].

<sup>20</sup> *Professional Author Fanfic Policies*, [http://fanlore.org/wiki/Professional\\_Author\\_Fanfic\\_Policies](http://fanlore.org/wiki/Professional_Author_Fanfic_Policies) [dostęp: 21.04.2013].

<sup>21</sup> *Autorzy, którzy nie chcą pisanie fanfików do swoich tekstów*, <http://bit.ly/1pSzIjm> [dostęp: 8.05.2013].

Co jednak z twórcami fikcji fanowskich, którym marzy się wyjście poza świat internetowego i amatorskiego piśmiennictwa? W końcu nie-  
możliwością jest, żeby wśród liczного grona piszących *fan fiction* nie znalazła się choć mała grupa twórców traktujących tego typu zajęcie jako swoją  
wprawkę literacką<sup>22</sup> przed podbojem rynku wydawniczego. Stąd też chciałabym odnotować kilka wydarzeń obrazujących zaistnienie amatorów  
w tzw. oficjalnym obiegu literackim, które pozwalają potwierdzić dominującą (a przynajmniej rosnącą z upływem czasu) pozycję twórczych fanów.

Po pierwsze, konieczne jest przyjrzenie się debiutom literackim mi-  
łośników, którzy rozpoczynali swoją przygodę z publikowaniem tekstów  
właśnie od fikcji fanowskich. Wśród tych osób znalazły się Ida Żmiejewska – autorka tekstów: *Morderstwo w Widmo Ekspresie*<sup>23</sup>, *Stokrotki*<sup>24</sup>,  
*Wieczny sen*<sup>25</sup>; Anna Głomb – debiutująca powieścią *Śmierciowisko*<sup>26</sup>;  
oraz Beata Smęder – twórczyni opowiadania *Duchy*<sup>27</sup>. Wśród piszących  
fikcje fanowskie znajduje się również Cassandra Clare (znana z fanfików  
do serii o Harrym Potterze i do *Władcy Pierścieni*), późniejsza autorka  
cyklu „Dary Anioła”<sup>28</sup> i trylogii „Diabelskie Maszyny”<sup>29</sup>.

Po drugie, znane są osoby, które wydały książki będące pierwotnie *fan fiction*. W Polsce fikcje fanowskie pisze Ewa Białołęcka, autorka m.in. *Róży Selerberu*<sup>30</sup>, dedykowanej Mirrielczykom (forumowiczom z Forum Literackiego Mirriel). Opublikowano tam opowiadania powstałe jako fanfiki do cyklu Rowling o Harrym Potterze. Z kolei zagraniczną autorką, która cieszy się popularnością wśród czytelników, a zadebiutowała przerobionymi fikcjami fanowskimi do „Zmierzchu”, jest E. L. James. Jej wydawniczy debiut – *Pięćdziesiąt twarzy Greya*<sup>31</sup> – osiągnął wysokie wyniki sprzedaży.

Biorąc to pod uwagę, niewykluczone, że autorzy dzieł oryginalnych obawiają się nie tylko modyfikacji swoich dzieł, ale również konkurencji. Piszących fanfiki można jednak także postrzegać jako pokolenie, któremu służy się za inspirację. Taką opinię wyraził Andrzej Sapkowski

22 Zob. D. Jankowiak, *Pogoń za opowieścią – analiza motywacji czytelnictwa amatorskiej twórczości fanfikcyjnej*, „Studia Medioznawcze” 2013, nr 1.

23 Tekst dostępny na stronie: <http://bit.ly/12mCBxK> [dostęp: 21.04.2013].

24 Tekst dostępny na stronie: <http://bit.ly/1FNrdK8> [dostęp: 21.04.2013].

25 I. Żmiejewska, *Wieczny sen*, „Science Fiction, Fantasy i Horror” 2012, nr 1.

26 A. Głomb, *Śmierciowisko*, Chorzów 2012.

27 B. Smęder, *Duchy*, [w:] N. Garczyńska [et al.], *Nawiedziny*, il. D. Broniek, Lublin 2009.

28 C. Clare, „Dary Anioła”, przeł. A. Reszka, Warszawa 2013, t. 1–5 (*Miasto kości, Miasto popiołów, Miasto szkła, Miasto upadłych aniołów, Miasto zagubionych dusz*).

29 Eadem, „Diabelskie Maszyny”, przeł. A. Reszka, Warszawa 2013, t. 1–3 (*Mechaniczny anioł, Mechaniczny książę, Mechaniczna księżniczka*).

30 E. Białołęcka, *Róża Selerbergu*, Warszawa 2006.

31 Trylogia składa się z tomów: *Pięćdziesiąt twarzy Greya, Ciemniejsza strona Greya* oraz *Nowe oblicze Greya*.

w wywiadzie udzielonym Mariuszowi Czubajowi, który poruszył kwestię twórczości *fan fiction*, pytając o to, czy warto sprzyjać temu zjawisku, czy wręcz przeciwnie:

„[Po, pierwsze] Jeśli [wiedźmin] kogoś do czegoś zainspirował, może mnie to tylko cieszyć. Po drugie, zjawisko *fan-fiction*, jeśli jest czyjąś działalnością *non profit*, nie powinno pisarza zbytnio interesować, nic mu do tego. Jeśli ktoś robi to dla pieniędzy, też nie reaguję, już to z lenistwa, już z wrodzonej niechęci do pieniactwa, choć wiem, że wielu autorów na świecie dochodzi swoich praw. Wreszcie sprawa najistotniejsza: tak jak pieczarka kwitnie wiadomo na czym, tak pisarz dojrzewa na fascynacjach lekturowych. Nie ma pisarza, który nie żyje fascynacją lekturową. Więc jeśli mam przywilej i tę przyjemność, by przysłużyć się komuś jako ta inspiracja kulturowa, czyli inaczej mówiąc: jako to tworzywo dla pieczarki? Ależ proszę bardzo!”<sup>32</sup>

**Zamiast  
podsumowania  
– razem czy  
osobno?**

Twórczość fanowska może być odbierana jako pewna nietypowa kontynuacja prac nad wybranym dziełem oryginalnym, jakiej nie wykonuje już pierwszy autor, ale ci, którzy następują po nim: dawniej tylko odbiorcy, obecnie odbiorcy aktywni, żeby nie powiedzieć – kolejni twórcy, nowi autorzy starego dzieła.

„Wydaje się, że za tekstem *fan fiction*, z jakim obcować może przypadkowy czytelnik, stoi nie tylko autor tekstu-bazy, podstawowego bestsellera i twórca danego opowiadania jako taki. Proces o bezprawne wykorzystanie własności intelektualnej potencjalnie toczyłby się między nimi [...]. Ostatecznie ogół tekstów powstałych w obrębie konkretnego fandomu uznać można za ogromne zbiorowe dzieło, stanowiące ogół jednostkowych, ale uzgodnionych interpretacji, wynik jednostkowych poszukiwań informacji konfrontowanych i dyskutowanych w społeczności [...]”<sup>33</sup>.

Aprobata udzielana twórcom fikcji fanowskich przez autorów dzieł oryginalnych może więc nie tylko przyjmować formę zgody na pisanie na bazie własnego utworu, przyjacielskiego gestu w stronę miłośników, ale również okazać się próbą „dołączenia” do swojego tekstu propozycji fanów, rozszerzenia swojej indywidualnej kreacji, otwarcia się na pracę miłośniczą wykonywaną przez wielu.

Piśmiennictwo miłośników staje się przez to wyrazem zaniku relacji między wyobraźnią zbiorową a wyobraźnią indywidualną. Innymi słowy, indywidualny autor dzieła oryginalnego traci na znaczeniu na rzecz

<sup>32</sup> M. Czubaj, *Wiedźmin w drodze na Łomianki. Wywiad z Andrzejem Sapkowskim*, „Polityka” 2006, nr 51, s. 85.

<sup>33</sup> B. Kulesza, *Zagadnienie autorstwa w utworach fan fiction. Fandom jako kolektyw twórczy*, [w:] *Remiks. Teorie i praktyka*, red. M. Gulik, P. Kaucz, L. Onak, Kraków 2011, s. 71.

innych osób, których wyobrażenia wzbogaca, zmienia, a czasem i niszczy pierwotny autorski zamysł<sup>34</sup> (w zależności od tego, kto jest odbiorcą powstałego w ten sposób miłośniczego produktu), może jednak doprowadzić również do powstania kolejnego autorskiego wytworu kultury.

Kwestią kluczową pozostaje tutaj to, czy napisanie przez autora na ostatniej stronie dzieła oryginalnego słowa „Koniec” faktycznie zostanie uznane przez niego za definitywne zamknięcie pracy twórczej, czy raczej za „przekazanie pałeczki” miłośnikom. To drugie rozwiązanie wydaje się im zdecydowanie bardziej odpowiadać.

*Autorzy, którzy nie chcą pisania fanfików do swoich tekstów*, <http://forum.tolkien.com.pl/viewtopic.php?t=5267> [dostęp: 8.05.2013].

Białołęcka Ewa, *Róża Selerbergu*, Warszawa 2006.

Burszta J. Wojciech, *Książka i czytanie w popkulturowym reżimie symultaniczności*, [w:] *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007.

Clare Cassandra, „Dary Anioła”, przeł. A. Reszka, Warszawa 2013, t. 1–5 (*Miasto kości, Miasto popiołów, Miasto szkła, Miasto upadłych aniołów, Miasto zagubionych dusz*).

Clare Cassandra, „Diabelskie Maszyny”, przeł. A. Reszka, Warszawa 2013, t. 1–3 (*Mechaniczny anioł, Mechaniczny książę, Mechaniczna księżniczka*).

*Co to jest własność intelektualna*, <http://www.rsi.org.pl/index.php/pl/Wlasnosc-intelektualna-45.html> [dostęp: 21.04.2013].

Czarne owce literatury, czyli analizy ZŁYCH książek, <http://czarne-owce.blogspot.com/> [dostęp: 21.04.2013].

Czubaj Mariusz, *Wiedźmin w drodze na Łomianki. Wywiad z Andrzejem Sapkowskim*, „Polityka” 2006, nr 51.

Gąsowska Lidia, *Moda na fan fiction, czyli jak fan tworzy fikcję i jak jej używa*, [w:] *Mody w kulturze i literaturze popularnej*, red. S. Buryła, L. Gąsowska, D. Ossowska, Kraków 2011.

Głomb Anna, *Śmierciowisko*, Chorzów 2012.

Grykowski Bartosz, *Kontynuacja i fan-fiction jako przedmiot prawa autorskiego*, <http://bartoszgrykowski.wordpress.com/2012/04/06/kontynuacja-i-fan-fiction-jako-przedmiot-prawa-autorskiego/> [dostęp: 8.05.2013].

Guttfeld Dorota, Jankowiak Daria, Krawczyk Stanisław, „*Fantastyczni 2012*”. *Badanie czytelnictwa fantastyki*, Gdańsk 2013, <http://gkf.org.pl/files/e-AF.pdf> [dostęp: 27.08.2014].

34 W. J. Burszta, *Książka i czytanie w popkulturowym reżimie symultaniczności*, [w:] *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. nauk. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007, s. 135; cyt za: L. Gąsowska, *op. cit.*, s. 333–334.

## Bibliografia i inne źródła

- <http://forum.mirriel.net> [dostęp: 21.04.2012].
- [http://kasiopea.art.pl/aktualnosci/syn\\_gondoru\\_o](http://kasiopea.art.pl/aktualnosci/syn_gondoru_o) [dostęp: 8.05.2013].
- <http://lubimyczytac.pl/ksiazka/146182/syn-gondoru> [dostęp: 8.05.2013].
- <http://www.fanfiction.net/book/> [dostęp: 21.04.2013].
- Hyla Emma, *Czy twórczość fan-fiction może naruszać autorskie prawa twórcy utworu pierwotnego?*, <http://www.blog.ksplegal.pl/?p=323> [dostęp: 2.05.2013].
- Jankowiak Daria, *Fan fiction w pytaniach i odpowiedziach*, prelekcja wygłoszona na konwencie miłośników fantastyki Avangarda 8 (Warszawa, 26–29 VII 2012).
- Jankowiak Daria, *Pogoń za opowieścią – analiza motywacji czytelnictwa amatorskiej twórczości fanfikcyjnej*, „Studia Medioznawcze” 2013, nr 1.
- Kamińska Magdalena, *Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze internetu*, Poznań 2011.
- Kulesza Barbara, *Zagadnienie autorstwa w utworach fan fiction. Fandom jako kolektyw twórczy*, [w:] *Remiks. Teorie i praktyka*, red. M. Gulik, P. Kaucz, L. Onak, Kraków 2011.
- Niezatapialna Armada Kolonasa Waazona, <http://niezatapialna-armada.blogspot.com/> [dostęp: 21.04.2013].
- Ozga Izabela, *Fanfiction* [hasło], [w:] *Encyklopedia Fantastyki*, <http://encyklopediafantastyki.pl/index.php?title=Fanfiction> [dostęp: 21.04.2013].
- Parowski Maciej, *Kulty kultury*, „Czas Fantastyki” 2008, nr 4.
- Professional Author Fanfic Policies*, [http://fanlore.org/wiki/Professional\\_Author\\_Fanfic\\_Policies](http://fanlore.org/wiki/Professional_Author_Fanfic_Policies) [dostęp: 21.04.2013].
- „Prorok Codzienny”, *wersja dla mugoli*, <http://forum.mirriel.net/viewtopic.php?f=1&t=7145&start=15> [dostęp: 21.04.2013].
- Siuda Piotr, *Kultury prosumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*, Warszawa 2012.
- Smęder Barbara, *Duchy*, [w:] N. Garczyńska [et al.], *Nawiedziny*, Lublin 2009.
- Ustawa z 4 II 1994 o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
- Żmiejewska Ida, *Morderstwo w Widmo Ekspresie*, <http://esensja.pl/tworczosc/opowiadania/tekst.html?id=11496> [dostęp: 21.04.2013].
- Żmiejewska Ida, *Stokrotki*, <http://esensja.pl/tworczosc/opowiadania/tekst.html?id=12939> [dostęp: 21.04.2013].
- Żmiejewska Ida, *Wieczny sen*, „Science Fiction, Fantasy i Horror” 2012, nr 1.

Anna Wróblewska

Uniwersytet Śląski w Katowicach

## Władza w komiksach na przykładzie narracji o Batmanie

### Abstrakt

Artykuł jest poświęcony przedstawieniu władzy w komiksach o Batmanie. W tekście autorka porównuje dwa wyróżnione przez siebie modele przedstawienia władzy w komiksach – superbohaterski oraz dystopijny. Skupia się na analizie powieści graficznych o Batmanie (*Powrót Mrocznego Rycerza* Franka Millera, *Batman: Trybunał Sów* Scotta Snydera i Grega Capullo, *Batman: Długie Halloween* Jephtha Loeba i Tima Sale'a) oraz pokazuje różne aspekty rządzenia tam zaprezentowane. Ponadto prezentuje, jak na przestrzeni lat zmieniał się sposób ukazania w komiksach władzy i instytucji z nią związanych, zwracając uwagę na tło historyczne oraz ogólny rozwój gatunku. Wskazuje również na duży wpływ organizacji przestępczych i środków masowego przekazu na ład społeczny. Autorka w swojej analizie wykorzystuje pojęcia klasycznych teorii socjologicznych Maxa Webera (typy panowania) i Roberta K. Merton (anomia i typy przystosowania).

### Słowa klucze

władza, panowanie,  
komiks, dystopia,  
superbohater, Batman,  
polityka

## Władza w komiksach na przykładzie narracji o Batmanie

### Wprowadzenie

Problematyka władzy to prawdopodobnie jeden z najczęściej podejmowanych wątków we współczesnym komiksie amerykańskim, gdyż zasady funkcjonowania fikcyjnych uniwersów są w stanie zainteresować dojrzałego odbiorcę w takim samym stopniu – albo nawet bardziej – niż wartka akcja czy galeria ciekawych postaci. Przedstawienie sytuacji politycznej w opowieściach jest często gwarantem wysokiej sprzedaży, być może dlatego, że jej podejmowanie wiąże się przeważnie z dokładniejszym odwzorowaniem świata. W dodatku odbiorca może odnosić zdarzenia w świecie fikcyjnym do tych w świecie realnym, porównując działające mechanizmy. Przykładem może być komiks *Żywe trupy* (*Walking Dead*, scen. Robert Kirkman, rys. Charlie Adlard, 2005–), na którego podstawie nakręcono popularny serial (reż. Frank Darabont, 2007–); osią produkcji jest walka o przetrwanie grupy ocalałych z zombie-apokalipsy – w dodatku w świecie, w którym wszystkie instytucje i organy państwa właściwie przestały istnieć.

W artykule mam zamiar zająć się przedstawieniem władzy w medium komiksowym ze szczególnym uwzględnieniem opowieści o Batmanie. Jest on jednym z najpopularniejszych i najstarszych superbohaterów (stworzyli go Bill Finger i Bob Kane w 1939 r.<sup>1</sup>), dlatego na jego

<sup>1</sup> J. Szyłak, *Komiks*, Kraków 2000, s. 99.



przykładzie można ukazać, jak zmieniało się samo medium. Ponadto główny bohater serii wyróżnia się z grona komiksowych herosów. Po pierwsze, nie posiada supermocy, a po drugie, jest jednym z najbardziej „mrocznych” protagonistów, zarówno z powodu tragicznej śmierci rodziców, jak i nieustannego balansowania na granicy dobra i zła. Bywa nawet nazywany najbardziej złożoną postacią komiksów i powieści graficznych<sup>2</sup>.

Szkicowe zarysowanie historii komiksu w XX w. ze szczególnym uwzględnieniem funkcjonowania Kodeksu Komiksowego pozwoli mi ukazać uwarunkowania sposobów podejmowania tematyki władzy i ich przemiany. Następnie poddam analizie powieści graficzne o Batmanie, odnosząc się do koncepcji Maxa Webera dotyczącej typów panowania oraz do teorii dewiacji społecznej i anomii Roberta K. Mertona. W szczególności skupię się na *Powrocie Mrocznego Rycerza* (*The Dark Knight Returns*, Frank Miller, 1986), *Batmanie. Trybunale Sów* (*Batman. The Court of Owls*, scen. Scott Snyder, rys. Greg Capullo, 2011, 2012) i *Batmanie. Długim Halloween* (*Batman. The Long Halloween*, scen. Jeph Loeb, rys. Tim Sale, 1996, 1997).

W piśmiennictwie przyjmuje się podział na złotą, srebrną, brązową i nowożytną lub mroczną erę komiksu<sup>3</sup>. Specyfika każdego z tych okresów wpływała między innymi na stosunek twórców do tematyki władzy, ale i możliwości podejmowania przez nich tego zagadnienia.

W złotej erze komiksów superbohaterowie (np. Superman, Wonder Woman, Kapitan Ameryka) byli często postaciami uosabiającymi amerykańską ideologię i stanowili przykład modelowych patriotów wyznających takie wartości, jak: wolność, egalitaryzm, indywidualizm i leseferyzm<sup>4</sup>. Człowiek ze Stali uosabiał idee Nowego Ładu<sup>5</sup> (w pierwszej fazie

**Ewolucja wzorów:  
od złotej do  
nowożytnej ery**

<sup>2</sup> Wstęp [w:] *Batman i filozofia. Mroczny Rycerz nareszcie bez maski*, red. M. D. White, R. Arp, przeł. O. Kwiecień-Maniewska, Gliwice 2013, s. 11.

<sup>3</sup> Polskie tłumaczenie za: P. Ciołkiewicz, *Podróż superbohatera. Przyczynek do analizy opowieści superbohaterskich*, „Kultura i Wychowanie” 2013, nr 5, s. 88. Paul Levitz w *75 Years Of DC Comics: The Art Of Modern Mythmaking*, Köln 2010 wyróżnia dodatkowo *The Stone Age* (s. 6–43), czyli okres przed stworzeniem opowieści o superbohaterach, oraz *The Modern Age* (s. 632–701), czyli okres po mrocznej erze, za którego ramy uznaje lata 1998–2010. Określenia złota, srebrna, brązowa era to odwołanie do mitu o czterech wiekach ludzkości, w których każdy kolejny wiek przynosił coraz większą degenerację, brutalizację i zarazem zubożenie ludzi. O ile faktycznie można uznać, że komiksy współczesne są bardziej mroczne, to przyjmuje się, że ich złożoność przez lata wzrastała, być może paradoksalnie i wbrew nazwie. Zob. J. Szyłak, *Komiks...*, s. 118–122.

<sup>4</sup> S. M. Lipset, *Wyjątkowość amerykańska – broń obosieczna*, Warszawa 2008, s. 44.

<sup>5</sup> G. Weldon, *Superman's real kryptonite: American politics*, <http://wapo.st/1yfQUlI> [dostęp: 9.07.2014].

działalności ścierał się ze skorumpowanymi biznesmenami i politykami), z kolei Kapitan Ameryka jako superżołnierz walczył z nazizmem<sup>6</sup>. Po wojnie opowieści o nich straciły na popularności, a zainteresowaniem zaczęły się cieszyć serie typu *All-American Western* czy *Girls' Love Stories*<sup>7</sup>. Postać Batmana stanowi tu wyjątek, ponieważ twórcy historii o nim przeważnie nie przejmowali propagandowych wzorców<sup>8</sup>. Odstępstwem od tej reguły był serial wytwórni Columbia, w którym przeciwnik herosa to japoński naukowiec doktor Daka<sup>9</sup>.

W czasie zimnej wojny wzrosła za to popularność kryminałów i mrocznych historii, na co zdecydowanie zareagowali psychologowie oraz pedagodzy<sup>10</sup>. Rozpoczęła się kampania przeciw komiksom, na której czele stanął Fredric Wertham – wskazywano, że wiele w nich przemocy i zła, co miało wpływać negatywnie na młodych czytelników<sup>11</sup>. Wprowadzono wówczas Kodeks Komiksowy (1954), który był swoistą autocenzurą nałożoną na siebie przez branżę, by bronić się przed antykomikсовym ruchem. Założenia dotyczyły między innymi sposobu kreowania funkcjonariuszy państwowych. Policjanci, sędziowie i reprezentanci rządu musieli być przedstawiani tylko w pozytywnym świetle, by nie uchybić godności urzędu, ponadto „przestępców oraz ich nielegalne działania należało jednoznacznie potępiać”<sup>12</sup>. Taki zapis uniemożliwiał tworzenie wielowymiarowych obrazów władzy i zakładał jednostronność medium<sup>13</sup>. Również inne zasady<sup>14</sup> znacznie ograniczały inwencję twórców, przez co komiksy o superbohaterach stały się wówczas schematycznymi historiami. Przekładało się to też na ich słabą sprzedaż. Jeśli chodzi o historie o Batmanie, to już po wojnie dochodziło w nich

<sup>6</sup> J. Szyłak, *Komiks...*, s. 103.

<sup>7</sup> P. Levitz, *75 Years Of DC Comics: The Art Of Modern Mythmaking*, Köln 2010, s. 63.

<sup>8</sup> Will Brooker po dokonaniu analizy wczesnych komiksów o Batmanie zauważa, że jedynie okładki prezentowały elementy patriotyczne, a ich zawartość przeważnie była zupełnie inna, niepropagandowa. Zob. W. Brooker, *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon*, London, New York 2000, s. 74–75.

<sup>9</sup> Will Brooker wysuwa tezę, że propagandowe motywy zostały w znacznej mierze dodane w procesie postprodukcji. Zob. *ibidem*, s. 34.

<sup>10</sup> J. Szyłak, *Komiks...*, s. 108.

<sup>11</sup> *Idem*, *Komiks. Świat przerysowany*, Gdańsk 1998, s. 46. Paul Levitz zauważa jednak, że komiksy były w tym okresie łatwym celem, ponieważ właściwie każde dziecko je czytało. Dlatego bezproblemowo można było dokonać tego typu generalizacji, co sprawiło, że medium stało się niejako kozłem ofiarnym. Zob. P. Levitz, *op. cit.*, s. 65.

<sup>12</sup> A. K. Nyberg, *Seal of Approval: The History of the Comics Code*, Mississippi 1998, s. 24.

<sup>13</sup> Komiksy, w których nie przestrzegano zasad Kodeksu, funkcjonowały w drugim obiegu. Zob. J. Szyłak, *Komiks. Świat...*, s. 48.

<sup>14</sup> Zob. A. K. Nyberg, *op. cit.*, s. 24.

do gry konwencją<sup>15</sup>, podobnie było w latach 50. i 60. XX w. – można tu mówić o estetyce kampu w komiksach i serialu z bohaterem w roli głównej, co wiązało się z podejmowaniem w tych produkcjach raczej błahych spraw. Przykładowo, osiã jednego z wątków fabularnych z lat 40. były podróże w czasie Batmana i Robina<sup>16</sup>, a w jednym numerze komiksu z lat 60. protagonista organizował wyprzedaż swoich rzeczy<sup>17</sup>.

W brązowej erze komiksów większą rolę odgrywał realizm, a bohaterowie zaczęli zajmować się sprawami społecznymi – w jednym z numerów *Green Lantern/Green Arrow* został poruszony problem narkomanii<sup>18</sup>, mimo że łamało to postanowienia Kodeksu Komikсового. W historii z 1971 r. okazuje się, że pomocnik Zielonej Strzały – Speedy – jest uzależniony od heroiny. Hal Jordan i Oliver Queen pomagali nastolatko-  
wi walczyć z nałogiem oraz rozprawiali się z gangami narkotykowymi. Medium stawalo się coraz mniej odrealnione, a postacie z archetypicznych herosów zmieniały się w bohaterów o wiele mniej jednoznacznych, targanych dylematami i przeżywającymi osobiste dramaty. Lata 70. upły-  
nęły również pod znakiem powrotu do oryginalnej, bardziej ponurej  
stylistyki i mroczniejszego nastroju opowieści o Batmanie.

Do dziś trwa nowożytna (lub mroczna) era komiksu, która rozpoczęła się w latach 80. Wzorcami dla innych twórców są dwie przełomowe powieści graficzne<sup>19</sup>: *Powrót Mrocznego Rycerza* (*The Dark Knight Returns*, 1986) Franka Millera i *Strażnicy* (*Watchmen*, scen. Alan Moore, rys. Dave Gibbons, 1986). Dzięki nim zmieniło się postrzeganie medium; po ich premierze niektórzy komentatorzy wyrażali swoje uznanie pomieszan-  
e ze zdumieniem, nie spodziewali się bowiem, że komiksy, do tej pory postrzegane jako element dziecięcej rozrywki, mogą być na tak  
wysokim artystycznym poziomie<sup>20</sup>. Publikacja *Powrotu Mrocznego Rycerza* i *Strażników* wywołała reakcję innych twórców, na skutek czego doszło do reinterpretacji konwencji gatunku superbohaterskiego, jak i samego heroizmu<sup>21</sup>.

<sup>15</sup> W. Brooker, *op. cit.*, s. 99.

<sup>16</sup> *Ibidem*.

<sup>17</sup> J. Artega, *The 20 Most Ridiculous Batman Comics Ever Released*, <http://bit.ly/1tE-S6Zi> [dostęp: 17.07.2014].

<sup>18</sup> J. Szyłak, *Komiks...*, s. 105.

<sup>19</sup> Czyli „komiksy w wydaniu książkowym charakteryzujące się zwartą fabułą, wysokim poziomem artystycznym i poważną tematyką”. Zob. C. Murray, *Graphic novel*, [w:] *Encyclopedia Britannica*, <http://bit.ly/12uub8v> [dostęp: 9.07.2014].

<sup>20</sup> P. Levitz, *op. cit.*, s. 560.

<sup>21</sup> *Ibidem*, s. 563.

## Modele przedstawiania władzy w komiksach

Na podstawie tego krótkiego rysu historycznego można wyróżnić dwa modele podejmowania tematyki władzy w amerykańskich komiksach: superbohaterski i dystopijny. W związku z postanowieniami zawartymi w Kodeksie Komiksowym praktycznie do końca lat 70. XX w. obowiązywał tylko model superbohaterski, w dodatku początkowo w wersji bardzo okrojonej z powodu propagandowego wymiaru dzieł. Powstanie modelu dystopijnego wiąże się z rozwojem powieści graficznych. Obecnie oba warianty istnieją równolegle i pełnią odmienne funkcje.

Model superbohaterski występuje w dwóch odmianach – propagandowej i realistycznej. Wymiar propagandowy wiąże się ze złotą erą komiksu, gdy bohaterowie funkcjonowali jako umowne figury, uosabiające pewne idee. Z kolei w odmianie realistycznej protagoniści są bardziej złożonymi postaciami, co znacząco przekłada się na ich współpracę z władzą. Przedstawiciele instytucji w komiksach i ich adaptacjach w modelu superbohaterskim z reguły nie kierują się złą wolą, zależy im raczej na utrzymaniu *status quo*. Możemy mówić tu o panowaniu legalnym, w którym podstawą ładu jest prawo, czyli bezosobowa norma, powstała w oparciu o racjonalne formuły<sup>22</sup> – zdaje się ono gwarantem harmonijnej sytuacji. Sami bohaterowie mniej lub bardziej chętnie współpracują z rządami, czasami w ramach organizacji superbohaterskich.

Inaczej sytuacja przedstawia się w komiksach, w których realizowany jest dystopijny model ukazywania władzy. Można ją scharakteryzować słowami Pawła Ciećwierza z recenzji *Sin City*: „W lustrzanym odbiciu pojawia się ludzka twarz, która w opowieściach miasta grzechu zawsze jest wykrzywionym obrazem mięsożernej bestii”<sup>23</sup>.

Dominującą figurą stylistyczną w modelu dystopijnym jest hiperbola – ponura wizja przyszłości ma odzwierciedlać nasze lęki niczym w krzywym zwierciadle. W dodatku rzeczywistość jest w pewien sposób zubożona, bo jednowymiarowa:

„Fikcyjne światy są pasożytami świata rzeczywistego, są jednak „światkami”, które ujmują w nawias lwią część tego, co wiemy o świecie rzeczywistym; pozwalają nam skoncentrować się na skończonym, zamkniętym świecie, bardzo podobnym do naszego, ale ontologicznie uboższym”<sup>24</sup>.

Między innymi z tego powodu miasta, w których dzieje się akcja, są osobnymi jednostkami administracyjnymi, właściwie samowystar-

<sup>22</sup> Z. Krasnodębski, *op. cit.*, s. 79.

<sup>23</sup> P. Ciećwierz, *Miasto grzechu i luster*, „Dialog” 2005, nr 10, s. 118.

<sup>24</sup> M. Michałowska, *Wyobrażenia miejskie – między komiksem, filmem i rzeczywistością*, [w:] *Kontekstowy miks. Przez opowieści graficzne do analiz kultury współczesnej*, red. G. Gajewska, R. Wójcik, Poznań 2011, s. 135.

czalnymi małymi państwami, podobnie jak greckie *polis*, a dzięki temu poszczególne elementy świata przedstawionego są bardziej wyraziste i zhiperbolizowane<sup>25</sup>.

Powieści graficzne, spopularyzowane w latach 80., wyznaczyły pewną nową jakość historii o Mrocznym Rycerzu. Paweł Bohusiewicz stwierdza nawet, że „teksty Millera [...] mają się tak do typowych opowieści o Batmanie, jak powstająca w XVIII w. powieść nowoczesna do romansu”<sup>26</sup>. Podobnie jak w powieści dochodzi do wpisania bohaterów w konkretny czas i przestrzeń (do tego zamysłu przyznaje się we wstępie sam Frank Miller)<sup>27</sup>. W *Powrocie Mrocznego Rycerza* mamy do czynienia ze światem modelowanym na wzór Stanów Zjednoczonych lat 80. XX w. rządzonych przez Ronalda Reagana<sup>28</sup>. Mimo takiego kontekstu historyczno-politycznego Gotham nadal ma cechy komiksowego państwa-miasta z powodu panującej w nim anarchii.

Gotham jako modelowy przykład komiksowego *polis* to również alegoria świata zdominowanego przez przemysł medialny i kreowanego przez telewizję<sup>29</sup>. To wszechobecne medium, które determinuje postrzeganie rzeczywistości – jest nie tylko opiniotwórcze, ale zgodnie z hipotezą porządku dziennego wyznacza również tematy, jakie należy podejmować<sup>30</sup>. Dziennikarze skupiają się na sensacyjnych tematach, a w studio regularnie spotykają się eksperci i wymieniają ze sobą kontrowersyjne poglądy (PMR, s. 62–63). Nie tylko w programach informacyjnych ważny jest element rozrywki (zgodnie z polityką *infotainment*) i sensacji – Joker zostaje zaproszony do *reality show* jako gość – chęć przyciągnięcia widzów i wzrostu słupków oglądalności kończy się w tym wypadku śmiercią niewinnych obserwatorów w studio (PMR, s. 122–123).

Ponadto wiele innych historii przedstawia Gotham jako miasto rządzone przez osoby nieudolne, co nasuwa skojarzenia z Hobbesowskim

## Różne aspekty władzy w komiksach o Batmanie

25 Szczególnym przypadkiem takiej kreacji jest Basin City, znane powszechnie jako Miasto Grzechu. Władza w mieście jest zdegenerowana – policjanci są przekupni, a żadne organy państwa właściwie nie funkcjonują poprawnie. Miastem rządzą gangi i organizacje mafijne, panuje powszechna anarchia.

26 P. Bohusiewicz, *Uczłowieczanie superbohaterów we współczesnej kulturze popularnej*, [w:] *Fantastyczność i cudowność. Mit – literatura – tajemnica*, red. W. Gruszczyński, T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra 2013, s. 75.

27 *Ibidem*, s. 76.

28 C. Bundrick, *The Dark Knight Errant. Power and Authority in Frank Miller's Batman: The Dark Knight Returns*, [w:] *Riddle Me This, Batman!: Essays on the Universe of the Dark Knight*, ed. by K. K. Durand, M. K. Leigh, Jefferson 2011, s. 26.

29 P. Bohusiewicz, *op. cit.*, s. 77.

30 T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Warszawa 2002, s. 267.

stanem naturalnym – „wojny każdego człowieka z każdym”<sup>31</sup>. W *Powrocie Mrocznego Rycerza* krótko po ataku nuklearnym dochodzi do całkowitego rozluźnienia więzi w społeczności – nawet tak zwani przeciętni obywatele w obliczu kataklizmu nie czują się ograniczeni żadnymi prawami i okradają sklep, co później zostaje udaremnione przez Batmana (PMR, s. 177–178)<sup>32</sup>. Ludźmi, którzy „znajdują przyjemność w aktach podłości”<sup>33</sup>, są jednak przeważnie przestępcy, którym często udaje się opuścić Azyl Arkham i siać terror w mieście. W dodatku potężną siłą w Gotham jest mafia, co zostało szczególnie mocno zaakcentowane w powieści graficznej *Batman. Długie Halloween*, ale i w pełnometrażowych filmach – *Batmanie. Początku* (*Batman Begins*, reż. Christopher Nolan, 2005) i *Mrocznym Rycerzu* (*The Dark Knight*, reż. Christopher Nolan, 2008). Rodziny mafijne mają wpływy w radach nadzorczych wielu instytucji, co chętnie wykorzystują, wymuszając na nich konkretne, korzystne dla siebie rozwiązania (B. DH, s. 39.). W niektórych z opowieści miasto kontrolują nawet tajne bractwa, na przykład Trybunał Sów w komiksie o tym samym tytule, do którego należy wielu zasłużonych dla miasta obywateli. Fundamentalistyczną organizacją są również Synowie Batmana. Rozprawiają się z przestępczością w Gotham, często dotkliwie karząc złodziei za niegroźne postęпки – nawet drobna kradzież skutkuje wyrokiem śmierci (PMR, s. 129).

Należy zaznaczyć, że policja często zdaje sobie sprawę ze swojej bezsilności w obliczu anarchii panującej w Gotham – stąd współpraca komisarza Jamesa Gordona z Batmanem, który jednak w rozmowie z bohaterem zastrzega, że zasady można nagiąć, nie należy ich jednak przekraczać (B. DH, s. 37). Mimo takiego jasnego postawienia sprawy dość oczywistym jest, że Bruce Wayne w roli Mrocznego Rycerza łamie prawo, np. włamując się do sejfu czy współpracując z Kobiętą-Kotem, ściganą przez policję (B. DH, s. 269–271). Sam mówi o swoim czynie: „O ile... niestosownym... byłoby, gdyby Bruce Wayne zbadał jego zawartość... to mógł to zrobić jeszcze ktoś inny” (B. DH, s. 22). Ta dwoistość jego natury i uwikłanie w dwa światy (funkcjonowanie w ramach prawa stanowionego jako miliarder oraz poza prawem jako Batman) szczególnie widoczne są w *Powrocie Mrocznego Rycerza*, gdzie bohater przeprowadza rozmowę ze swoim alter ego: „Nadszedł czas. Czujesz to w twojej duszy. A ja

<sup>31</sup> T. Spanakos, *Rządy w Gotham* [w:] *Batman i filozofia*..., s. 67.

<sup>32</sup> Podobna sytuacja jest ukazana w komiksie *No Man's Land*, w którym Gotham zostaje odcięte od reszty kraju w wyniku zniszczeń po trzęsieniu ziemi. O realizmie takich przedstawień świadczy fakt, że w chaosie pogrążył się również Nowy Orlean po ataku huraganu Katrina. B. C. Patterson, *Ziemia niczyja. Porządek społeczny w Gotham i Nowym Orleanie* [w:] *Batman i filozofia*..., s. 49–53.

<sup>33</sup> T. Hobbes, *Lewiatan*, przeł. C. Znamierowski, Warszawa 1954, s. 337.

jestem twoją duszą” (PMR, s. 22). Wkrótce potem – po długim okresie nieaktywności – postanawia jednak wrócić do roli Mrocznego Rycerza.

Max Weber w dziele *Gospodarka i społeczeństwo* wyróżnia trzy czyste typy panowania<sup>34</sup>, które zastosuję do opisanía stosunków społecznych w komiksach o Batmanie. Należy zaznaczyć, że niemiecki klasyk socjologii odróżniał władzę od panowania. Jego zdaniem władza ma szersze pole znaczeniowe i rozumiana jest jako „każda możliwość narzucenia swojej woli innym”<sup>35</sup>, natomiast panowanie to „szansa uzyskania posłuchu u pewnych osób dla rozkazu o określonej treści”<sup>36</sup>. Główną różnicą między władzą a panowaniem jest stopień samousprawiedliwienia – istotą panowania jest prawomocność, która nie jest konieczna przy sprawowaniu władzy w rozumieniu Weberowskim<sup>37</sup>.

Na podstawie tej teorii możemy mówić o trzech modelach panowania: legalnym, charyzmatycznym i feudalnym.

Pierwszy typ jest sprawowany według reguł, panowanie ma całkowicie racjonalny charakter, wykluczający emocje, w dodatku uprawnienia sprawujących władzę są ściśle wyznaczone, a więc ograniczone. Panowaniem zajmują się związani z biurokracją specjaliści<sup>38</sup>.

Drugi typ zasadza się na wyjątkowych cechach osobniczych, a jego prawowitość związana jest z wiarą w innych oraz w nadzwyczajność jednostki. Ponadto panowanie charyzmatyczne opiera się na wspólnocie emocjonalnej<sup>39</sup>. To kompletne przeciwieństwo typu biurokratycznego<sup>40</sup>, niemniej panowanie charyzmatyczne jest z założenia nietrwałe (charyzma powszednieje) i przekształca się w feudalne lub legalne<sup>41</sup>.

Trzeci typ bazuje na wierze w świętość tradycji, a prawo zasadza się na przeszłości. Nie są to jednak zasady formalne, a zwyczajowe, w dodatku oparte na wierze w to, „co codzienne i zwykłe”<sup>42</sup>. Panowanie tradycyjne w nowoczesnej cywilizacji właściwie nie istnieje (występuje obecnie tylko w społeczeństwach prostych)<sup>43</sup>.

Trudno mówić o sprawnym funkcjonowaniu i legalnym panowaniu w Gotham w *Powrocie Mrocznego Rycerza*, ponieważ instytucje nie są

**Powrót Mrocznego Rycerza w świetle teorii Maxa Webera i Roberta K. Mertona**

34 Za: Z. Krasnodębski, M. Weber, Warszawa 1999, s. 79.

35 *Ibidem*, s. 78.

36 *Ibidem*.

37 *Ibidem*.

38 *Ibidem*, s. 79

39 *Ibidem*, s. 80.

40 M. Weber, *Gospodarka i społeczeństwo*, przeł. D. Lachowska, Warszawa 2002, s. 819.

41 Z. Krasnodębski, *op. cit.*, s. 81.

42 *Ibidem*, s. 80.

43 *Ibidem*.



w stanie zapewnić bezpieczeństwa obywatelom – burmistrz jest słabym człowiekiem, a policja nie radzi sobie z mutantami. Komisarz Yindell, która zastępuje emerytowanego Jima Gordona, odnosiła sukcesy jako stróż prawa w Chicago, ale nie udaje jej się to w Gotham. Prezydent Stanów Zjednoczonych – wyraźnie modelowany na wzór Ronalda Reagana – przedstawiony jest karykaturalnie, Miller parodiuje jego wzniosłą przemowę, w której przywódca odwołuje się do wartości religijnych oraz patriotycznych (PMR, s. 116). Jak wspominałam, również inne historie o Batmanie przedstawiają legalną władzę jako skorumpowaną czy nieudolną, na przykład w *Trybunale Sów* poważany kandydat na burmistrza okazuje się członkiem tytułowego stowarzyszenia, które ma zniszczyć miasto od wewnątrz, między innymi poprzez zamordowanie najbardziej zasłużonych obywateli. Władza w panowaniu charyzmatycznym „zrodzona jest z nieszczęść i entuzjazmu”<sup>44</sup>, toteż sytuacja w Gotham w PMR skłania obywateli do poszukiwania autorytetu, które polega na „odrzućeniu związania przez jakikolwiek zewnętrzny porządek na rzecz wyłącznego przebóstwienia autentycznych zasad proroka czy bohatera”<sup>45</sup>. Tym bohaterem okazuje się Mroczny Rycerz.

Batman u Millera jest brutalniejszy niż w innych wcieleniach, w dodatku jego działania inspirują młodych ludzi, którzy tworzą własną, fundamentalistyczną organizację – Synów Batmana. Sam bohater co prawda stara się zmienić zachowanie członków bractwa i stanowczo sprzeciwia się na przykład używaniu przez nich broni palnej, ale też wykorzystuje potencjał grupy do własnych celów, za pomocą siły swojego autorytetu. Można zatem powiedzieć, że Batman reprezentuje typ panowania charyzmatycznego, bazującego na niecodziennej jakości, dużej sile charakteru. W pewnym momencie, po ataku nuklearnym, mówi nawet do jednego z Synów Batmana „Dziś wieczorem to my stanowimy prawa. To ja jestem prawem” (PMR, s. 170) i uzurpuje tym samym rolę moralnego autorytetu. Dzięki swojej charyzmie jest w stanie opanować chaos rozprzestrzeniający się w mieście. Jeden z kadrów komiksu przedstawia Batmana jadącego na czarnym koniu (PMR, s. 169, s. 179), co przywołuje skojarzenia z rycerzem. Dzięki swojemu autorytetowi jest w stanie zjednoczyć dwa wrogie gangi – Synów Batmana i mutantów.

Panowanie Batmana niepokoi prezydenta USA, więc nakazuje on Supermanowi zlikwidowanie bohatera. Relacja między Człowiekiem ze Stali a Mrocznym Rycerzem została niezwykle ciekawie nakreślona – obaj superbohaterowie-przyjaciele reprezentują dwa odmienne podejścia do władzy, które determinują ich sposób postępowania. W sytuacji anomii

<sup>44</sup> M. Weber, *op. cit.*, s. 820.

<sup>45</sup> *Ibidem*, s. 821.



– chaosu normatywnego – przyjmują dwie odmienne strategie<sup>46</sup>. Clark Kent działa w ramach legalnych instytucji, by wspierać obywateli. Batman również traktuje obronę mieszkańców Gotham jako swoją powinność, jednak czyni to w odmienny sposób. Superman reprezentuje typ przystosowania określany przez Roberta K. Mertona jako konformizm, związany z akceptacją celów kulturowych (na przykład bogactwa czy władzy, a w tym wypadku – dbałości o porządek społeczny) i zinstytucjonalizowanych środków, które mają umożliwić ich osiągnięcie, a Batman stosuje innowację, polegającą na dążeniu do kulturowego celu, jednak niestandardowymi metodami<sup>47</sup>. Bruce Wayne jest buntownikiem i wierzy, że najskuteczniejsze działania prowadzi się niezależnie, balansując na granicy prawa, a nawet je przekraczając. Mówi nawet: „Oczywiście, że jesteśmy przestępcami. Zawsze nimi byliśmy. Musimy być przestępcami” (PMR, s. 132), ponadto oskarża Supermana o to, że „zawsze mówił »tak« każdemu, kto miał odznakę i flagę” (PMR, s. 187). Z kolei Superman określa superbohaterów mianem gigantów (PMR, s. 127). Zdaje się, że Człowiek ze Stali wychodzi z założenia, że superbohaterowie są silniejsi od zwykłych ludzi, są więc moralnie zobowiązani do ich obrony. Mimo że pochodzi z Kryptonu, w pewnym momencie zwraca się do Ziemi: „zawsze cię kochałem, zawsze ci służyłem” (PMR, s. 175). Zdaje sobie jednak sprawę ze swojego niekorzystnego położenia, ponieważ twierdzi również, że ludzie zabiliby herosów, gdyby mogli, ponieważ się ich boją (PMR, s. 126). W pewnym sensie wyraża się w tym tragizm postaci Supermana, który jest w jakiś sposób zakładnikiem legalnych instytucji („Prędzej czy później ktoś rozkaże mi się tobą zająć. Ktoś posiadający władzę” [PMR, s. 116]). Ponadto można zauważyć, że postawa Supermana jest niejako parodią propagandowej odmiany superbohaterskiego modelu przedstawiania władzy, a wręcz dochodzi do jej destrukcji. To nie jedyny mit, z którym rozprawia się Miller, ponieważ dystopijność *Powrotu Mrocznego Rycerza* realizuje się w tym, że dekonstrukcji ulega w nim ideologia amerykańska, której źródeł można upatrywać w micie arturiańskim<sup>48</sup>. Głównym celem Batmana nie jest bowiem przywrócenie pokoju – robi raczej wszystko, by umocnić swoją władzę<sup>49</sup>. Jest wręcz

46 W socjologii istnieją dwie podstawowe teorie anomii: pierwsza, Emila Durkheima, który głosił, że jej przyczyną jest zanik norm wskutek kapitalistycznej zachłanności; Robert K. Merton sądzi, że powoduje ją brak dostępu do legalnych środków realizacji społecznie pożądaných i akceptowalnych celów. Zob. K. Szafraniec, *Anomia*, [w:] *Encyklopedia socjologii*, red. Z. Bokszański, t. 1, Warszawa 1998, s. 32–33.

47 R. K. Merton, *Teoria socjologiczna i struktura społeczna*, przeł. E. Morawska, J. Wertenstein-Żuławski, Warszawa 1982, s. 203–205.

48 C. Bundrick, *The Dark Knight Errant. Power and Authority in Frank Miller's Batman: The Dark Knight Returns*, [w:] *Riddle Me...*, s. 27.

49 *Ibidem*, s. 28.

uzurpatorem, ponadto figurą paternalistyczną, a jego panowanie zasadza się na średniowiecznych strukturach<sup>50</sup>. Według jednej z interpretacji, Bruce Wayne jako potomek rodu związanego przez lata z Gotham traktuje je jako swoje lenno<sup>51</sup>, co przekłada się na stosunek Batmana do miasta: jako miliarder kontroluje metropolię gospodarczo, a w roli Mrocznego Rycerza pilnuje porządku społecznego. Max Weber wyróżnia w swojej teorii panowanie feudalne, które jako podtyp zalicza i do panowania charyzmatycznego, i tradycyjnego<sup>52</sup>, sądzę więc, że ów termin można z powodzeniem odnieść do dwoistego stosunku Bruce'a Wayne'a do Gotham. Istotnym aspektem feudalnej relacji jest również to, że Mroczny Rycerz bardziej dba o wymierzanie sprawiedliwości według własnego uznania niż o zmniejszenie przestępczości<sup>53</sup>.

## Podsumowanie

Mimo że *Powrót Mrocznego Rycerza* można zaliczyć do dystopijnego modelu przedstawiania władzy, to równocześnie jest on silnie zakorzeniony w swojej współczesności. Inne przywołane komiksy: *Długie Halloween* i *Trybunał Sów* nie stanowią tak radykalnej dekonstrukcji mitu Batmana, jednak podstawowe elementy – chaos normatywny w Gotham, nieporadność władzy legalnej czy autorytet Mrocznego Rycerza – są w nich obecne. Dzieje się tak zresztą w innych współczesnych opowieściach o Batmanie (nie zawsze jest to eksponowane w ten sposób). Tego rodzaju kreację świata przedstawionego przyjął również Christopher Nolan w *Trylogii Mrocznego Rycerza*, a cały cykl okazał się zarówno komercyjnym, jak i krytycznym sukcesem. Bohusiewicz zauważa, że w uczłowieczonych opowieściach o superbohaterach afirmuje się rzeczywistość, „w której zanurzony jest odbiorca”<sup>54</sup> i wyprowadza ją „w przestrzeń fikcjonalnej reprezentacji”<sup>55</sup>. Można zaryzykować tezę, że współcześnie niektóre opowieści o superbohaterach ze względu na podejmowaną tematykę – ze szczególnym uwzględnieniem ujęcia władzy – są modelowane nie na wzór powieści popularnej, a powieści problemowej<sup>56</sup>. Sądzę, że realizuje się to szczególnie w wypadku opowieści o Batmanie. Za sprawą złożoności postaci i sposobu kreacji świata przedstawionego we współcze-

<sup>50</sup> Klasycznie taki typ panowania jest określany u Maxa Webera jako tradycyjny, niemniej autor traktuje stosunki gospodarcze jako rdzeń typu tradycyjnego, a o nich w wypadku relacji Batmana z podwładnymi nie ma mowy.

<sup>51</sup> C. Bundrick, *op. cit.*, s. 28.

<sup>52</sup> Z. Krasnodębski, *op. cit.*, s. 80.

<sup>53</sup> C. Bundrick, *op. cit.*, s. 35.

<sup>54</sup> P. Bohusiewicz, *op. cit.*, s. 69.

<sup>55</sup> *Ibidem*.

<sup>56</sup> U. Eco, *Łzy czarnego korsarza*, [w:] *idem, Superman w literaturze masowej*, Warszawa 1996, przeł. J. Ugniewska, s. 20.

snych historiach trudno mówić o jasnym podziale na dobro i zło, wręcz przeciwnie, rozgraniczenie to jest nieoczywiste<sup>57</sup>. Dochodzi do tego nie tylko w *Powrocie Mrocznego Rycerza*, gdzie można zastanawiać się nad etycznymi racjami Batmana i Supermana, ale również w *Długim Halloween*, gdzie problemem jest niska skuteczność legalnego śledztwa. Ponadto bohaterowie zatracają cechy postaci archetypicznych, co wynika ze wspomnianego zakorzenienia opowieści w czasie i przestrzeni. Zdaniem Bohusiewicza, uczłowieczone opowieści o superbohaterach są reakcją na utracenie prostoty: politycznej, etycznej i strukturalnej (co skutkuje zagrożeniem się świata w chaosie)<sup>58</sup>. Zaimplementowanie teorii klasyków socjologii: Maxa Webera i Roberta K. Mertona dowodzi złożoności komiksowych kreacji, a problematyka władzy okazuje się niezwykle nośna.

## Bibliografia

- Capullo Greg, Snyder Scott, *Batman. Trybunał Sów*, przeł. T. Sidorkiewicz, t. 1, Warszawa 2013.
- Capullo Greg, Snyder Scott, *Batman. Miasto Sów*, przeł. T. Sidorkiewicz, t. 2, Warszawa 2013.
- Loeb Jeph, Sale Tim, *Batman. Długie Halloween*, przeł. T. Sidorkiewicz, Warszawa 2013.
- Miller Frank, *Powrót Mrocznego Rycerza*, przeł. T. Kreczmar, Warszawa 2002.
- Batman: Początek (Batman Begins)*, reż. Christopher Nolan, 2005.
- Mroczny Rycerz (The Dark Knight)*, reż. Christopher Nolan, 2008.
- Mroczny Rycerz powstaje (The Dark Knight Rises)*, reż. Christopher Nolan, 2012.
- Artega Juan, *The 20 Most Ridiculous Batman Comics Ever Released*, [http://www.cracked.com/article\\_16870\\_the-20-most-ridiculous-batman-comics-ever-released.html](http://www.cracked.com/article_16870_the-20-most-ridiculous-batman-comics-ever-released.html) [dostęp: 17.07.2014].
- Astor Dave, *Why do we like dystopian novels*, [http://www.huffingtonpost.com/dave-astor/why-do-we-like-dystopian-novels\\_b\\_1979301.html](http://www.huffingtonpost.com/dave-astor/why-do-we-like-dystopian-novels_b_1979301.html) [dostęp: 9.07.2014].
- Bohusiewicz Paweł, *Uczłowieczanie superbohaterów we współczesnej kulturze popularnej* [w:] *Fantastyczność i cudowność. Mit – literatura – tajemnica*, red. W. Gruszczyński, T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra 2013.
- Brooker Will, *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon*, London – New York 2000.

<sup>57</sup> *Ibidem*.

<sup>58</sup> P. Bohusiewicz, *op. cit.*, s. 80.

- Bundrick Christopher, *The Dark Knight Errant. Power and Authority in Frank Miller's Batman: The Dark Knight Returns* [w:] *Riddle Me This, Batman!: Essays on the Universe of the Dark Knight*, red. Durand Kevin K., Leigh Mary K., Jefferson 2011.
- Ciećwierz Paweł, *Miasto grzechu i luster*, „Dialog” 2005, nr 10.
- Ciołkiewicz Paweł, *Podróż superbohatera. Przyczynek do analizy opowieści superbohaterskich*, „Kultura i Wychowanie” 2013, nr 5.
- Diebel Rachel, *The rise of the dystopia: Popularity of dystopian themed films and novels sky-rockets*, <http://mastmedia.plu.edu/2013/09/17/rise-of-the-dystopia/> [dostęp: 9.07.2014].
- Eco Umberto, *Łzy czarnego korsarza*, [w:] *idem, Superman w literaturze masowej*, tłum. J. Ugniewska, Kraków 2008.
- Goban-Klas Tomasz, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Warszawa 2002.
- Hobbes Thomas, *Lewiatan*, przeł. C. Znamierowski, Warszawa 1954.
- Krasnodębski Zdzisław, M. Weber, Warszawa 1999.
- Levitz Paul, *75 Years Of DC Comics: The Art Of Modern Mythmaking*, Köln 2010.
- Lipset Seymour Martin, *Wyjątkowość amerykańska – broń obosieczna*, Warszawa 2008.
- Merton Robert K., *Teoria socjologiczna i struktura społeczna*, przeł. E. Morawska i J. Wertenstein-Żuławski, Warszawa 1982.
- Michałowska Marianna, *Wyobrażenia miejskie – między komiksem, filmem i rzeczywistością* [w:] *Kontekstowy miks. Przez opowieści graficzne do analiz kultury współczesnej*, red. G. Gajewska, R. Wójcik, Poznań 2011.
- Miller Laura, *Fresh hell. What's behind the boom in dystopian fiction for young readers?*, [http://www.newyorker.com/arts/critics/atlarge/2010/06/14/100614crat\\_atlarge\\_miller](http://www.newyorker.com/arts/critics/atlarge/2010/06/14/100614crat_atlarge_miller) [dostęp: 9.07.2014].
- Nyberg Amy Kiste, *Seal of Approval: The History of the Comics Code*, Mississippi 1998.
- Patterson Brett Chandler, *Ziemia niczyja. Porządek społeczny w Gotham i Nowym Orleanie* [w:] *Batman i filozofia. Mroczny Rycerz nareszcie bez maski*, red. M. D. White, R. Arp, przeł. O. Kwiecień-Maniewska, Gliwice 2013, s. 49–61.
- Spanakos Tony, *Rządy w Gotham* [w:] *Batman i filozofia. Mroczny Rycerz nareszcie bez maski*, red. M. D. White Mark, R. Arp, przeł. O. Kwiecień-Maniewska, Gliwice 2013, s. 63–76.
- Szafraniec Krystyna, *Anomia*, [w:] *Encyklopedia socjologii*, red. Z. Boksański, t. 1, Warszawa 1998.
- Szyłak Jerzy, *Komiks*, Kraków 2002.
- Szyłak Jerzy, *Komiks. Świat przerysowany*, Gdańsk 1998.

- Weber Max, *Gospodarka i społeczeństwo*, przeł. D. Lachowska, Warszawa 2002.
- Weldon Glen, *Superman's real kryptonite: American politics*, [http://www.washingtonpost.com/opinions/supermans-real-kryptonite-american-politics/2013/04/05/208706d4-9c7f-11e2-9bda-edd1a7fb557d\\_story.html](http://www.washingtonpost.com/opinions/supermans-real-kryptonite-american-politics/2013/04/05/208706d4-9c7f-11e2-9bda-edd1a7fb557d_story.html) [dostęp: 9.07.2014].
- White Mark D., *Dlaczego Batman nie zabija Jokera?* [w:] *Batman i filozofia. Mroczny Rycerz nareszcie bez maski*, red. idem, R. Arp, przeł. O. Kwiecień-Maniewska, Gliwice 2013, s. 15–26.
- Murray Christopher, *Graphic novel* [w:] *Encyclopedia Britannica*, <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/1020959/graphic-novel> [dostęp: 9.07.2014]
- Wstęp [w:] *Batman i filozofia. Mroczny Rycerz nareszcie bez maski*, red. M. D. White, R. Arp, przeł. O. Kwiecień-Maniewska, Gliwice 2013, s. 11–12.



Michał Wolski

Uniwersytet Wrocławski

## Ultimate Marvel. Komiksowa dystopia jako komentarz polityczny

### Abstrakt

Seryjne teksty kultury – do których zaliczamy także i komiksy superbohaterskie – pełnią w Stanach Zjednoczonych funkcję swoistego probierza nastrojów społecznych i politycznych. Z reguły faworyzując konserwatywno-mieszczańskie status quo, zwykle poprzestają na stereotypowym i oderwanym od aktualności obrazie polityki. W XXI w. sytuacja Ameryki na międzynarodowej arenie politycznej uległa znaczącym przekształceniom, które podchwycił – i przetworzył – komiks superbohaterski. Najlepiej widać to na przykładzie imprintu „Ultimate Marvel”: komiksy te bowiem, natywnie osadzone we współczesnych realiach, od początku stanowiły świadomy i wciąż uwypuklany komentarz społeczno-polityczny, dotyczący zarówno relacji władzy i społeczeństwa, regulacji dostępu do poszczególnych dóbr, legitymizacji działań rządu lub organizacji rządowych, jak i katalogu poczynań zmierzających – w konkretnych przypadkach – do zdobycia i utrzymania władzy. Z komiksów tej serii wyłania się dystopijny obraz współczesnej Ameryki, mogący być przyczynkiem do dyskusji na temat polityki wewnętrznej i zewnętrznej Stanów Zjednoczonych.

### Słowa klucze

*Ultimate Marvel, superbohater, komiks, dystopia, political fiction*

## Ultimate Marvel. Komiksowa dystopia jako komentarz polityczny

### I. Wprowadzenie

Kiedy w 1961 r. wydawnictwo Marvel zaczęło wydawać pierwsze komiksy opowiadające o przygodach nowożytnych superbohaterów, ich twórcy – Stan Lee, Jack Kirby i Steve Ditko – prawdopodobnie jeszcze nie przeczuwali, jak bardzo nośnym i elastycznym środkiem wyrazu stanie się komiks superbohaterski. Nie sądzili też, że na przestrzeni ponad 50 lat zmieni się profil ich odbiorcy idealnego i że z czytelnika w znacznej mierze dziecięcego – spragnionego niesamowitości ubranej w formę nieskomplikowanej rozrywki – stanie się on osobą dorosłą, pewną swoich przekonań, dostrzegającą kompleksowość rzeczywistego świata, pragnącą jednak, by zmieniał się on na lepsze. Komiksy pomagają więc współcześnie utrwalać i konkretyzować ową postawę życzeniową, by docelowo przyjęła ona aspekt postulatyczny; jednocześnie coraz częściej akcentując zmiany społeczno-polityczne, przybliżają je one swoim odbiorcom. Tak działo się na przełomie lat 60. i 70., kiedy znacznie zwiększyła się częstotliwość występowania w komiksach superbohaterskich czarnoskórych postaci<sup>1</sup>, tak dzieje się również po r. 2000, kiedy to znacznie zwiększyła się liczba superbohaterów o orientacji homoseksualnej, a niektóre z wcze-

<sup>1</sup> Wtedy zadebiutowali w komiksach m.in. Falcon (1969), Luke Cage (1972) Blade (1973) czy Storm (1975), choć warto nadmienić, że pierwszy czarnoskóry superbohater, Black Panther, pojawił się już w 1965 r. (własny komiks – a raczej komiks, którego stał się głównym bohaterem – otrzymał jednak dopiero w 1972).



śniej wprowadzonych postaci miały swój *coming out*<sup>2</sup>. Coraz poważniej traktuje się również – pod względem frekwencyjnym – parytety płciowe<sup>3</sup>, a także do pewnego stopnia – rasowe<sup>4</sup>. Na to zestawienie nakłada się również przekrój przez sympatie polityczne amerykańskiego społeczeństwa, co pozwala komiksom żywo reagować np. na wybór nowego prezydenta. I tak euforia wśród Amerykanów związana z wyborem Baracka Obamy sprawiła, że niemal od razu jego postać przeniesiono na karty komiksów Marvela, gdzie prawie natychmiast rozwiązał on problemy nurtujące społeczność superbohaterów<sup>5</sup>.

W głównym nurcie komiksów Marvela sytuacje tego typu nie pojawiają się jednak zbyt często, choć ich wydźwięk i istotność nie ulega wątpliwości. Dzieje się tak m.in. dlatego, że komiks superbohaterski tworzy swego rodzaju czasoprzestrzeń mityczną, czas niedookreślony, w którym wszelkie nawiązania do aktualnych wydarzeń – choć pożądane i entuzjastycznie przyjmowane<sup>6</sup> – mieszają się z achronologicznym konstruktem współczesności, z konieczności ograniczonym do stereotypowej reprezentacji wielu jego aspektów. Wynika to z dwojakiej, nieco schizofrenicznej natury gatunku, jakim jest komiks superbohaterski. Z jednej strony odwołuje się on do szeroko pojętej niesamowitości, pozwalającej na równoległe funkcjonowanie w świecie przedstawionym asgardzkich i olimpijskich bogów, przybyszów z kosmosu, mutantów obdarzonych cudownymi mocami, mistyków i monstrów właściwych konwencji horroru z podróжами w czasie, anomaliami genetycznymi, futurystycznymi statkami i wynalazkami o bardzo nieraz abstrakcyjnym zastosowaniu. To wszystko jednak funkcjonuje równoległe z konstruktem symulującym rzeczywistość przełomu XX i XXI w., z jej geografiami, poziomem technologicznym, strukturą społeczną oraz – co nas najbardziej tutaj interesuje – systemem politycznym. Wpływa to z przeświadczenia, że odbiorcy będą lepiej i trwalej utożsamiać się ze znajomymi elementami świata przedstawionego oraz że superbohaterowie funkcjonujący w znanych

- 2 Warto tu wymienić młodocianych superbohaterów, Wiccana i Hulklinga (których seksualność została ujawniona w 2006), a także Shatterstara i Rictora (2009), Herculesa (2011) oraz Valkyrie (2013).
- 3 Czego dowodem chociażby wydawane w 2013 r. serie *X-Men* i *Fearless Defenders*, które opisują przygody drużyn składających się wyłącznie z kobiet.
- 4 Wielu czarnoskórych bohaterów obejmuje przywódcze lub kierownicze stanowiska, wydawana od 2013 r. seria *Mighty Avengers* opisuje zaś losy drużyny składającej się właściwie wyłącznie z takich postaci.
- 5 Mowa o wydarzeniach z komiksowej miniserii *Siege* z 2009 r., która opisywała finalny konflikt między bohaterami Marvela wynikający z wprowadzenia Aktu Rejestracji Superbohaterów; w finale historii ów Akt zostaje zawetowany przez urzędującego prezydenta Stanów Zjednoczonych, czyli – jak wiemy – Baracka Obamę.
- 6 Zob. J. V. Last, *It's a Bird, It's a Plane, It's...Obama*, <http://on.wsj.com/1rTujd9> [dostęp: 11.07.2013].

z rzeczywistości – choć stereotypowych – ramach będą atrakcyjniejsi i/ lub bardziej realni. Jest to też mechanizm narracyjny pozwalający wprowadzać w kolejnych opowieściach nawiązania do wszelkiego rodzaju aktualnych problemów społecznych i zestawiać je z konwencją komiksu superbohaterskiego. Dzięki temu można twórczo wykorzystać drugą determinantę gatunkową komiksu superbohaterskiego – seryjność. Komiksy ukazują się w określonych odstępach czasu i dlatego mogą żywo reagować na wszelkie zmiany społeczno-polityczne, których odzwierciedlenie jest możliwe, gdyż świat przedstawiony – przynajmniej w pewnym stopniu – jest symulacją rzeczywistości.

Ów stopień symulowania rzeczywistości jest zróżnicowany w zależności od tytułu komiksu – a więc również na bohaterów i inne okoliczności fabularne; wśród publikowanych obecnie (stan na rok 2013) komiksów Marvela można znaleźć zarówno takie serie, jak *Nova* (komiks o młodym superbohaterze usiłującym pogodzić walkę ze złem z obowiązkami szkolnymi i domowymi) czy *The Superior Spider-Man* (gdzie Nowy Jork jest wzorowany na rzeczywistym z tą różnicą, że zaludniają go wszelkiego rodzaju superistoty), ale też *Indestructible Hulk* (o Hulku podróżującym w czasie) czy *Journey into Mystery* (dziejącą się w mitycznym Asgardzie). Zdarzały (i zdarzają) się jednak serie komiksowe, których nadrzędnym założeniem jest duży stopień symulacji rzeczywistości, zwrócenie uwagi na społeczno-polityczne reperkusje działań superbohaterów i osadzenie ich w aktualnym kontekście kulturowym. Takie komiksy są częściej wykorzystywane jako swego rodzaju zawołowany komentarz wobec aktualnych problemów społecznych, relatywnie często też ich struktura fabularna opiera się na wykorzystaniu elementów symulowanych kosztem tych fantastycznych czy niesamowitych. Dzięki temu fabuły wspomnianych komiksów jawią się jako prawdopodobniejsze, bliższe rzeczywistości znanej odbiorcom. I chociaż nie można mówić w tym przypadku o „realizmie” – cały czas mamy bowiem do czynienia z komiksem superbohaterskim i niesamowitość jest jego immanentną cechą – to poziom symulacji rzeczywistości jest w tych komiksach bardzo wysoki. Tak to wyglądało w historiach z cyklu *Civil War*, kiedy superbohaterowie musieli zmierzyć się z reperkusjami wprowadzenia ustawy analogicznej względem Patriot Act<sup>7</sup>. Tak też jest – z nielicznymi wyjątkami – w przypadku serii komiksów wydawanych pod szyldem Ultimate Marvel, które będą tutaj przedmiotem dokładniejszej analizy.

## II. Ultimate Marvel

Światy przedstawione w komiksach wydawnictwa Marvel cechuje między innymi to, że jest ich nieskończona liczba, wszystkie natomiast – mimo

7 Zob. <http://1.usa.gov/II0GI3E> [dostęp: 11.07.2013]

nieraz ogromnej niekoherencyjności – przynależą do jednej narracji. Nie jest istotne nawet to, że o przygodach superbohaterów opowiadają teksty kultury przynależne różnym mediom<sup>8</sup>; potencjalnie jest to jeden wielki konglomerat światów przedstawionych, zwanych tutaj uniwersami. Stąd więc w przypadku Marvela mówi się o zjawisku multiwersum.

Koncepcja ta w pierwotnym założeniu miała tłumaczyć i sankcjonować wszystkie historie z komiksów, seriali animowanych, filmów itp., które nie były ze sobą spójne, a więc między którymi nie było wyraźnej koherencji, a nawet dochodziło do rażących sprzeczności. Z czasem jednak zaczęły pojawiać się scenariusze wykorzystujące możliwość alternatywnych rzeczywistości, podróży między uniwersami czy też tworzenia nowych wersji przyszłości poprzez ingerencje w przeszłość. Wielokrotnie więc niektórzy bohaterowie mogli się stykać ze swoimi alternatywnymi wersjami, co wykorzystywano fabularnie np. w serialu *Spider-Man: The Animated Series* (1994–1997), gdzie tytułowy bohater zbiera drużynę swoich odpowiedników z innych rzeczywistości, albo w komiksach z serii *Avengers*, w których szalony odpowiednik jednego z superbohaterów – Black Knighta – stawia sobie za cel wymordowanie odpowiedników innej superbohaterki – Sersi – ze wszystkich uniwersów<sup>9</sup>. Zwykle jednak alternatywne rzeczywistości były tworzone niejako *ad hoc* na potrzeby konkretnych fabuł i na tym – najczęściej – kończyły swoje istnienie; podobnie zresztą, jak pochodzący stamtąd superbohaterowie, z których tylko nieliczni pozostawali przy życiu na dłużej<sup>10</sup>. Czasem jednak całe uniwersa są konstruowane w odseparowaniu od głównego nurtu komiksów Marvela z zamiarem przedstawienia alternatywnej – zarówno względem innych komiksów, jak i współczesnego świata – historii z udziałem poszczególnych superbohaterów. Najbardziej znanym przykładem takiego alternatywnego uniwersum jest właśnie Ultimate Marvel.

Pierwszym komiksem z tej serii był *Ultimate Spider-Man*, pisany przez Briana Michaela Bendisa oraz rysowany przez Marka Bagleya. Wydawany niemal nieprzerwanie od października 2000 r. tytuł koncentrował się na uwspółcześnionych i ujednoliconych przygodach Pete-

8 Np. przygody Iron Mana z filmu *Iron Man* (reż. J. Farveau, 2008), przygody Iron Mana z serialu animowanego *Iron Man: Armored Adventures* (2009–2012) oraz z wydawanej od 2013 r. serii komiksowej *Iron Man* opowiadają o losach Iron Manów z różnych uniwersów, ale – teoretycznie – może dojść między nimi do spotkania.

9 W Polsce historia ta ukazała się w ramach czasopisma „Mega Marvel” jako *Avengers: Ex Post Facto*, por. „Mega Marvel” 1996, z. 11–12.

10 Dobrym przykładem takiego bohatera jest Hyperion – marvelowski odpowiednik Supermana – który ilekroć pojawia się w komiksach, to najczęściej jest innym Hyperionem – i z innej rzeczywistości – niż ten, który pojawił się w nich wcześniej. W różnych seriach o przygodach Avengers pojawiło się jak dotąd co najmniej trzech Hyperionów.

ra Parkera, który wskutek wypadku w laboratorium Oscorp otrzymuje proporcjonalną siłę i szybkość pająka. W lutym 2001 r. ma swoją premierę *Ultimate X-Men*, pisany przez Marka Millara i ilustrowany przez Adama Kuberta, a w kwietniu tego r. – *Ultimate Marvel Team-Up*, zakończony po szesnastu numerach komiks o wspólnych przygodach Spider-Mana i innych ultymatywnych wersji superbohaterów, jak Daredevil, Punisher, Doctor Strange, Iron Man i inni<sup>11</sup>. O ile ten tytuł – tworzony przez Bendisa z gościnnie zapraszanymi rysownikami – przypominał w swojej formie klasyczne komiksy Marvela, o tyle pozostałe tytuły bardzo silnie opierały się na odwzorowaniu współczesności (z początków XXI w.). W swojej konstrukcji były też bardziej zbliżone do „scenariuszów” filmowych, więcej informacji przekazywano poprzez rysunki niż – co było nagminne w komiksach z lat 80. i 90. XX w. – przy użyciu narracyjnych notek w osobnych dymkach. W lutym 2004 r. Millar i Bendis napisali pierwszą historię z serii *Ultimate Fantastic Four*, która utrzymana była w analogicznej konwencji.

Powstało również wiele – mniej lub bardziej znaczących – miniserii rozwijających uniwersum i wprowadzających kolejne nawiązania do rzeczywistego świata. Wśród najbardziej znaczących należy wymienić *The Ultimates* (2002–2004) i *The Ultimates 2* (2005–2007) Millara, które zilustrował Bryan Hitch, gdzie swoje przygody przeżywa ultymatywny odpowiednik drużyny Avengers. Innymi istotnymi przykładami jest – również napisana przez Millara – *Ultimate War* (2002–2003) o starciu Ultimates z X-Men, napisany przez Warrena Ellisa transhumanistyczny traktat *Ultimate Human* (2008), a także *Ultimate Power* (2006–2008), będąca spotkaniem herosów Ultimate Marvela z bohaterami innego alternatywnego uniwersum, Squadronem Supreme (całość pisali Bendis, J. Michael Straczynski oraz Jeph Loeb). Równolegle ciągnęły się również regularne serie: *Ultimate Spider-Man* (pisany przez Bendisa), *Ultimate X-Men* (tworzony wtedy przez Roberta Kirkmana) oraz *Ultimate Fantastic Four* (autorstwa Mike’a Careya). Wszystkie one zakończyły się w 2009 r. wraz z końcem miniserii *Ultimatum* (2008–2009).

Podczas *Ultimatum* (napisanego przez Loeba) zdecydowano się wprowadzić na to uniwersum katastrofę, która zabija większość superbohaterów i doprowadza do znacznych zmian w strukturze świata przedstawionego. Charakter Ultimate Marvela zaczął zmierzać w stronę dystopii. Pojawiające się po *Ultimatum* miniserie *Ultimate Comics: Avengers 1–3* (2009–2011; wszystkie pisane przez Millara), *Ultimate Comics: X* (2010–

<sup>11</sup> Uważa się, że ze względu na sprzeczność z późniejszą serią *Ultimate Fantastic Four* wszystkie czynione w tym komiksie nawiązania do Fantastycznej Czwórki – oraz cały 9. numer – traktuje się jako niekanoniczne. Zob. <http://bit.ly/1FOMMdm-It-s-Canon!-Ultimate-Marvel-Team-Up> [dostęp: 11.07.2013].

2011; autorstwa Loeba) czy *Ultimate Avengers vs. New Ultimates* (2011) utrzymane są w mroczniejszym, poważniejszym tonie, dużo więcej w nich nawiązań do światowej sytuacji geopolitycznej. Jedynie zrestartowana seria *Ultimate Comics: Spider-Man* (z wyzerowaną numeracją) utrzymana jest we względnie jasnym, pozytywnym tonie znanym z czasów przed *Ultimatum*. Wynika to głównie z faktu, że przygody Spider-Mana – wciąż pisane przez Bendisa – nie straciły swojego nowatorskiego charakteru i były konsekwentnie prowadzone przez 11 lat, podczas gdy historie opisywane w innych seriach przez wspomnianych już Kirkmana i Careya zaczynały coraz bardziej przypominać głównonurtowe komiksy Marvela (które z kolei od 2007 r. – m.in. od *Civil War* – podejmowało coraz poważniejsze tematy, istotne ze społeczno-politycznego punktu widzenia). Stąd też kierownictwo Marvela zdecydowało się na zmianę charakteru Ultimate Marvela poprzez *Ultimatum*. Od tej pory uniwersum to nabrało bardziej spekulatywno-postulatywnego charakteru. Nad wszystkim jednak niezmiennie panowała atmosfera dystopii, sprowadzająca się do kolejnych tragedii: inwazji oszalałych kosmitów (kierowanej przez byłego lidera Fantastycznej Czwórki, Reeda Richardsa) w miniserii *Ultimate Doomsday* (2010–2011) bądź też śmierci Petera Parkera w historii *Death of Spider-Man* (2011).

Po śmierci Spider-Mana i porządkującej uniwersum historii *Ultimate Comics: Fallout* (2011) doszło do kolejnych kataklizmów i kolejnych projektów antyutopii. Na kartach komiksów z uruchomionej wówczas serii *Ultimate Comics: X-Men* (2011–2013) mutanci muszą walczyć o niepodległość własnego państwa, by potem mierzyć się z silnymi i bezwzględnymi wrogami wewnętrznymi i zewnętrznymi. Równolegle w *Ultimate Comics: The Ultimates* (2011–2013) dochodzi do kataklizmu (znów wywołanego przez Richardsa), który pochłania znaczną część Europy Środkowo-Wschodniej, dochodzi również do przewrotu na Dalekim Wschodzie, gdzie do władzę obejmuje frakcja komunistycznych superludzi. Zniszczeniu ulega również spora część Waszyngtonu, skutkiem czego jest rozpad Stanów Zjednoczonych. Wszystkie te wydarzenia spajają się w – nawiązującą do prowadzonych wówczas w rzeczywistości wyborów prezydenckich w USA w 2012 r. – *Divided We Fall, United We Stand*, która rozgrywa się na łamach wszystkich prowadzonych wówczas serii w uniwersum Ultimate. Autorami tej historii są Sam Humphries (ówczesny scenarzysta *Ultimates*) oraz Brian Wood (odpowiadający za *X-Men*), a także – w znacznie mniejszym stopniu – Bendis (piszący serię *Ultimate Comics: All-New Spider-Man*, w której dziedzictwo Petera Parkera kontynuuje młody chłopiec, Miles Morales). Wszystkie te serie – jak w przypadku *Ultimatum* – zamyka kolejna katastrofa w postaci inwazji pożeracza światów, Galactusa, w miniserii *Cataclysm: Ultimates' Last Stand* (2013–2014).

Tak w skrócie wygląda historia wydawania publikacji z cyklu *Ultimate Marvel*; od strony literalnego nieraz przeniesienia rzeczywistych wątków i problemów społeczno-politycznych wyewoluowała ona w stronę nieco ponurej dystopii, cały czas była jednak swego rodzaju komentarzem do aktualnych wydarzeń, z bardzo dokładnie zarysowanym i wielowątkowym aspektem politycznym. Nie ulega więc wątpliwości, że polityka jest w komiksach spod znaku *Ultimate Marvela* elementem niezwykle znaczącym.

### III. Trzy płaszczyzny polityczne

Polityka w komiksach osadzonych w realiach uniwersum *Ultimate Marvela* konstruowana jest na przestrzeni trzech płaszczyzn recepcji. Płaszczyzny te odwołują się do odmiennych zestawów wyobrażeń, w związku z czym ewokują również inny stosunek odbiorcy do działań polityków czy też do charakteru polityki w ogóle.

Pierwszą płaszczyznę stanowi oparty na przesądach, stereotypowy obraz polityki. W tym ujęciu władza i polityka to coś niezrozumiałego, odległego, nieprzyjaznego, bardzo często tajemniczego i podejrzanego. Polityków przedstawia się jako anonimowych mężczyzn w garniturach, spotykających się w ciemnych pomieszczeniach za zamkniętymi drzwiami, a ich twarze najczęściej są ukryte w cieniu. Ci anonimowi politycy najczęściej jawią się jako jednostki skorumpowane, dążące do realizacji swoich partykularnych interesów, które jednak bardzo rzadko są wyeksplikowane. Jeśli już motywacje takiego polityka zostają odkryte, to najczęściej są one zbieżne z prywatnymi interesami jakiejś grupy separatystów, korporacji, a nawet organizacji terrorystycznej.

Ten obraz zestawia się najczęściej z wizerunkiem jakiejś jednostki, która albo jest wystarczająco silna i charyzmatyczna, by przeciwstawić się skorumpowanym politykom, albo przeciwnie – kanalizuje i werbalizuje ich partykularne dążenia, samej będąc jeszcze bardziej skorumpowaną. Nakłada się to często na stereotyp tajnych służb, będących swego rodzaju państwem w państwie i też realizujących partykularne interesy równie często, jak strzegących kraju. Stereotypowo przedstawiani są oni jednak w negatywnym świetle.

Najwięcej przykładów takiego obrazowania polityków można znaleźć w komiksach z serii *Ultimate X-Men*. W historii *New Mutants*<sup>12</sup> prezydent Stanów Zjednoczonych postanawia uciąć pogłoski o jego rzekomej zależności od mutantów. Równolegle zbiera się grupa anonimowych polityków, która nie daje wiary zapewnieniom głowy państwa i w związku z tym uważa, że należy przeprowadzić zamach na prezydenta. Te postaci spotykają się w ciemnym pomieszczeniu, ich twarze są ukryte w cieniu,

<sup>12</sup> *Ultimate X-Men* 2004, z. 40–45.

a ich działania podporządkowane zostają ideologicznej nienawiści do mutantów. Co ciekawe, w historii tej ani razu nie pada nazwisko żadnego z tych polityków, wiadomo jedynie, że uczestnikami puczu są m.in. sekretarz obrony Stanów Zjednoczonych oraz jeden z admirałów (dopiero w późniejszych źródłach i niejako wtórnie wspomina się, że nazywał się William Stryker).

Innym przykładem jest fragment historii *Return to Weapon X*<sup>13</sup>, w którym wysoko postawiony członek organizacji S.H.I.E.L.D., będącej odpowiednikiem wojskowego wywiadu, przygotowuje przewrót mający zapewnić mu stanowisko dowódcy. Tym razem jego imię i nazwisko – John Wraith – są znane, nie zmienia to jednak faktu, że na spotkaniu w sprawie losów S.H.I.E.L.D. za zamkniętymi drzwiami dyskutują z nim anonimowi politycy. Machinacje Wraitha doprowadzają do śmierci przywódcy S.H.I.E.L.D., generała Rossa, zaś spiskowiec zostaje ostatecznie powstrzymany przez innego agenta, Nicka Fury’ego. Jakkolwiek to Wraith podjął się zamachu, chcąc w ten sposób zająć wyższe stanowisko, po przeanalizowaniu fabuły tej historii można nabrać podejrzeń, że ostatecznie wszystko to było ukartowane przez Fury’ego, który po wydarzeniach z *Return to Weapon X* został dyrektorem S.H.I.E.L.D. Wpisuje się to w paradygmat tajnych służb jako organizacji wątpliwych moralnie, w których trwa ciągła walka o władzę i wpływy. Sam Fury jeszcze kilkukrotnie potwierdzi ten stereotyp (już poza serią *Ultimate X-Men*), czy to manipulując swoimi sojusznikami w historiach *Ultimate Wolverine vs. Hulk*<sup>14</sup> czy *The Next Generation*<sup>15</sup>. Jego samego natomiast w historii *Two Cities, Two Worlds*<sup>16</sup> obali inny agent, Marvin Flumm, po ciachu wspierany przez organizację terrorystyczną Hydra.

Przykłady te można oczywiście mnożyć, jednak w oparciu o nie rysuje się dość jasny komentarz odnośnie polityki czy aparatu władzy: są to struktury niebezpieczne, tworzone przez ludzi o wątpliwej moralności, skorumpowanych oraz krótkowzrocznych i potrzeba naprawdę silnych, zdeterminowanych osobników (też niekoniecznie jednoznacznie pozytywnych), aby to wszystko utrzymać w ryzach.

Drugą płaszczyzną komentarza politycznego jest zestaw takich jednostek, a zatem postaci historycznych lub zapożyczonych ze współczesnego świata amerykańskiej polityki, które trafiają na karty komiksów superbohaterskich i muszą reagować na charakterystyczne dla tego medium sytuacje. Razem z nimi pojawiają się też odniesienia do autentycz-

<sup>13</sup> *Ultimate X-Men* 2001–2002, z. 7–12.

<sup>14</sup> *Ultimate Wolverine vs. Hulk* 2005–2009, z. 1–6.

<sup>15</sup> *Ultimate Comics: Avengers* 2009–2010, z. 1–6.

<sup>16</sup> *Ultimate Comics: The Ultimates* 2012, z. 7–12.



nych wydarzeń – jak wojna w Iraku<sup>17</sup> czy zamachy z 11 września<sup>18</sup> – które najczęściej nie są ukazywane wprost, ale wpływają na optykę poszczególnych rozwiązań fabularnych, przy okazji nieco je uwiarygadniając. Na tych zasadach pojawia się w komiksach północnokoreańska dyktatura, szybko jednak obalona przez naród superludzi<sup>19</sup> (którzy tworzą fikcyjne państwo: Azjatycką Republikę Południowo-Wschodnią<sup>20</sup>), wiernie odwzorowane są również relacje Stanów Zjednoczonych z państwami azjatyckimi, jak chociażby z Iranem<sup>21</sup> i Afganistanem<sup>22</sup> (gdzie – nawiasem mówiąc – superbohater War Machine dopuszcza się zbrodni wojennych). Najbardziej chyba symptomatyczne dla tej płaszczyzny jest wykorzystywanie autentycznych postaci, takich jak Condoleezza Rice, Kofi Annan<sup>23</sup> czy wreszcie George W. Bush. Jest to o tyle istotne, że wcześniej w komiksach bardzo rzadko odwoływano się do prezydentów Stanów Zjednoczonych wymienianych z nazwiska, a jeśli już, to dopiero po zakończeniu ich kadencji. Serie, w których pojawia się prezydent Bush z rodziną – *The Ultimates* (2002–2004) i *The Ultimates 2* (2005–2007) – były wydawane podczas sprawowania przez niego urzędu, stworzyły więc swego rodzaju precedens. Dlatego też kilka lat później będzie można wprowadzić na karty komiksów Baracka Obamę<sup>24</sup> i inne postacie ze świata amerykańskiej polityki oraz życia kulturalnego.

Wykorzystywanie istniejących osób oraz miejsc (co ciekawe, sylwetka prezydenta Busha pojawia się też w innych komiksach Ultimate Marvela, np. *Ultimate X-Men*, nigdy jednak w pełnej krasie i nigdy nie jest on wówczas wymieniony z nazwiska) sprowadza fabuły komiksowe w obręb *political fiction*, nagle bowiem – obok dylematów superbohaterskich – istotne znaczenie fabularne ma globalny rozkład sił, nastroje społeczne, poszczególne strefy wpływów i machinacje tajnych służb. W przywoływanych tu już kilkakrotnie przygodach grupy Ultimates pisanych przez Millara aspekt superbohaterski jest wręcz marginalizowany, a do jego realizacji dochodzi przede wszystkim w momencie rozwiązania akcji. Podobnie rzecz się ma w publikowanej na łamach *Ultimate Comics: X-Men*, *Ultimate Comics: All-New Spider-Man* i *Ultimate Comics: Ultimates* historii *Divided We Fall, United We Stand*, gdzie superbohaterowie muszą sobie radzić m.in. z rozpadem Stanów Zjed-

<sup>17</sup> *The Ultimates 2* 2006, z. 6.

<sup>18</sup> *The Ultimates 2 Annual* 2005, z. 1.

<sup>19</sup> *Ultimate Comics: Avengers vs. New Ultimates* 2011, z. 6.

<sup>20</sup> South-East Asian Republic (SEAR).

<sup>21</sup> *Ultimate Comics: Avengers 3* 2011, z. 6.

<sup>22</sup> *Ultimate Comics: Avengers 1* 2009, z. 3.

<sup>23</sup> Ma to miejsce w przywoływanej już serii *The Ultimates*.

<sup>24</sup> *The Amazing Spider-Man* 2008, z. 583.



noczonych na mniejsze państwa. Tutaj również ze względu na sytuację fabularną dochodzi do zmian o charakterze politycznym, a działania superbohaterów są jedynie jednym ze środków mających przywrócić ład i porządek w Ameryce.

Trzecią płaszczyzną jest – powiązany z kwestią *political fiction* – aspekt postulatyno-życzeniowy. Nie ulega wątpliwości, że przedstawiane na kartach komiksów fabuły są dziełem fikcji, jednak fikcji zorientowanej na swego rodzaju rezonans odbiorczy, mającej na celu zgranie się z ideami i postulatami swoich czytelników. Najsilniej to widać w tych opowieściach, które wykorzystują wątek zagrożenia ze strony terrorystów. W uniwersum Ultimate rzadko się zdarza, żeby superbohaterowie nie przeciwdziałali szeroko pojętemu terroryzmowi, co widać na – często bardzo dużych i szczegółowych – kadrach ukazujących, jak np. drużyna Ultimates przechwytuje porwany samolot<sup>25</sup> albo unieszkodliwia zamachowca-samobójcę<sup>26</sup>. Nad wszystkim czuwa też Nick Fury, dyrektor S.H.I.E.L.D., modelowany w tych komiksach jako nieco bezwzględny, ale mający serce po właściwej stronie obrońca amerykańskiego *status quo*. S.H.I.E.L.D. jako agencja o charakterze policyjnym wielokrotnie monitorowała w komiksach zagrożenia terrorystyczne i była im w stanie skutecznie przeciwdziałać, co pozwala wysnuć wniosek, że twórcy komiksów z uniwersum Ultimate – oraz domyślnie ich odbiorcy – oczekują, że ktoś zajmie się terroryzmem równie bezwzględnie i skutecznie, jak robi to Fury i Ultimates. Można wręcz odnieść wrażenie, że postulowana jest tutaj większa i bardziej zaangażowana postawa Stanów Zjednoczonych (bo to one rozwiązują tutaj wszystkie problemy z terrorystami) w obronę światowego pokoju, nawet kosztem pewnych ideałów.

Amerykanie jednak – jeśli wierzyć twórcom Ultimate Marvela – nie chcą być w tej walce odosobnieni. Wielokrotnie w komiksach z serii *The Ultimates 2* Millara czy *Ultimate Comics: Ultimates* Jonathana Hickmana – zwłaszcza tych otwarcie zmierzających w stronę dystopii – amerykańscy superbohaterowie mogą, czy też powinni, spodziewać się pomocy od superbohaterów ze Starego Kontynentu. Unia Europejska jest tutaj traktowana z reguły jako konstrukt federacyjny analogiczny względem Stanów Zjednoczonych, z własnym wojskiem, centralną stolicą w Brukseli, a także swoimi finansowanymi przez rząd superbohaterami. Można w tym upatrywać swego rodzaju symptomu braku wiedzy na temat faktycznego kształtu struktury politycznej Unii Europejskiej, ale może się za tym również kryć postulat mówiący, że Europa powinna zacząć odgrywać bardziej aktywną rolę w walce z terroryzmem.

<sup>25</sup> *The Ultimates 2 Annual*...

<sup>26</sup> *The Ultimates 2* 2006, z. 2.

Najbardziej jednak znaczącym pod względem postulatycznym scenariuszem był wspomniany już *Divided We Fall, United We Stand* z 2012 r., publikowany równoległe do prezydenckiej kampanii wyborczej w Stanach Zjednoczonych. W historii tej – przez aklamację – prezydentem zostaje superbohater, Kapitan Ameryka, który kanalizuje w sobie modelowe cechy męża opatrnościowego, wodza narodu i mądrego przywódcy. Kiedy trzeba, twardą ręką rozsądzi spór wśród polityków, potrafi wsiąść do myśliwca i osobiście walczyć z wrogami Stanów Zjednoczonych, jest też skutecznym strategiem intuicyjnie wiedzącym, co jest najlepsze dla jego kraju<sup>27</sup>. Można się zastanawiać, czy mamy tu raczej do czynienia z pastiszem, czy może jest to konstrukt natury życzeniowej, wyrażający wolę i chęć twórców (oraz czytelników) do bycia reprezentowanym przez aktywnego, dynamicznego i szybko rozwiązującego ich problemy prezydenta. Analizując strukturę fabularną tej historii można jednak odnieść wrażenie, że to, w jakim świetle przedstawiane są działania prezydenta Kapitana Ameryki, oraz sposób, w jaki później zrzuca się on prezydentury, sprawia, iż komiks utrzymany jest raczej w poważnym tonie. Stąd też intuicja, jakoby wola wyboru takiego, a nie innego prezydenta miała charakter postulatycznie-życzeniowy.

#### IV. Podsumowanie

Na podstawie wymienionych wcześniej przykładów można stwierdzić, że polityczne aspekty fabuł przedstawianych w komiksach osadzonych w realiach uniwersum Ultimate Marvela nie tylko wykorzystują pewne stereotypowe aspekty kwestii politycznych, ale również stanowią ważny i osobliwy zestaw wątków wykorzystywanych w strukturach fabularnych. Co więcej, konstruowane są one w oparciu o perspektywę znaną z konwencji *political fiction*, w której *status quo* zbliżone do tego znanego z rzeczywistego świata zostaje zmodyfikowane przez podmioty postulujące inny stan rzeczy i konstytuujące odmienną wartość wyjściową, która może – ale nie musi – generować komentarz względem rzeczywistości społeczno-politycznej znanej odbiorcy.

Nie zmienia to jednak faktu, że fabuły komiksowe zbliżające się pod względem świata przedstawionego do szeroko pojętej rzeczywistości mogą stanowić atrakcyjny i wysublimowany komentarz społeczno-polityczny. Co też skrupulatnie wykorzystują twórcy historii, których akcja rozgrywa się w uniwersum Ultimate Marvela. Komiks superbohater-ski, jako medium cechujące się aktualnością i dużym zasięgiem wydaje się zatem znakomitą platformą do dyskusji na tematy społeczno-polityczne nurtujące amerykańską opinię publiczną, w tym – co usiłowa-

<sup>27</sup> Trudno nie zauważyć tutaj analogii do sposobu, w jaki oficjalne rosyjskie media kreują Władimira Putina.

łem wykazać – szeroko pojętego motywu ludzi władzy i ich wpływu na rzeczywistość.

J. V. Last, *It's a Bird, It's a Plane, It's...Obama*, <http://online.wsj.com/news/articles/SB124719493132621465>. [dostęp: 1.03.2013]

„Mega Marvel” 1996, z. 11–12.

*Ultimate X-Men* 2001–2002, z. 7–12, 2004, z. 40–45.

*Ultimate Wolverine vs. Hulk* 2005–2009, z. 1–6.

*Ultimate Comics: Avengers* 2009–2010, z. 1–6.

*Ultimate Comics: Avengers* 3 2011, z. 1–6.

*Ultimate Comics: Avengers vs. New Ultimates* 2011, z. 1–6.

*Ultimate Comics: The Ultimates* 2012, z. 7–12.

*The Amazing Spider-Man* 2008, z. 583.

*The Ultimates* 2 2006–2007, z. 1–13.

*The Ultimates* 2 *Annual* 2005, z. 1.

## Bibliografia



Robert Dudziński

Uniwersytet Wrocławski

## Między literaturą a filmem, między władzą a widzem. Miejsce ideologii w serialu *07 zgłoś się* i jego literackich pierwowzorach

### Abstrakt

Prezentowany artykuł stanowi analizę serialu kryminalnego *07 zgłoś się* (1976–1987) jako filmowej adaptacji. Zestawienie telewizyjnej produkcji z jej literackimi pierwowzorami, reprezentującymi gatunek tzw. powieści milicyjnej, ujawnia przemyślaną i konsekwentną strategię adaptacyjną, którą kierowali się twórcy serialu. W ramach artykułu autor porównuje ze sobą sposoby kreacji milicji i milicjantów oraz przestępców, wskazując na daleko idące modyfikacje tych elementów. Wszystkie one zmierzały w kierunku przekształcenia silnie zideologizowanych fabuł oryginału we wzorowany na amerykańskim kinie policyjnym serial rozrywkowy.

### Słowa kluczowe

*07 zgłoś się, serial kryminalny, ideologia, telewizja w Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej, adaptacje filmowe*

## Między literaturą a filmem, między władzą a widzem. Miejsce ideologii w serialu *07 zgłoś się* i jego literackich pierwowzorach

Trudno chyba znaleźć bardziej rozpoznawalny i popularny polski serial kryminalny niż *07 zgłoś się* (1976–1987). Regularnie emitowany przez Telewizję Polską, znalazł on już stałe miejsce w rodzimej kulturze masowej, ale nie można tego powiedzieć o tekstach literackich, na których został oparty. Każdy z odcinków serialu był ekranizacją jednego kryminału napisanego w okresie PRL<sup>1</sup>, dziś zaś te teksty zostały właściwie zapomniane. Rzadko mówi się o tym, że przygody porucznika Borewicza bazowały na prozie kryminalnej, a same pierwowzory – poza nielicznymi wyjątkami – nie doczekały się wznowień po 1989 r. Celem niniejszego artykułu jest spojrzenie na *07 zgłoś się* jak na adaptację i zestawienie go z owymi pierwowzorami literackimi; pozwoli to odpowiedzieć na pytanie, co różni te dzieła. Ponieważ PRL-owską kulturę popularną (a kryminał w szczególności) postrzega się przede wszystkim przez pryzmat zawartej w niej

<sup>1</sup> Należy tu jednak zaznaczyć, że nie w przypadku wszystkich odcinków jesteśmy w stanie w tej chwili ustalić, co było ich literackim pierwowzorem. Napisy końcowe *Złotego kielicha z rubinami* nie wymieniają autora oryginału, a w trzech innych epizodach (*24 godzin śledztwa*, *Brudnej sprawy* i *Biletu do Frankfurtu*) pojawiają się tam nazwiska, których próżno szukać wśród autorów powieści milicyjnych. P. K. Piotrowski (*07 zgłasza się. Opowieść o serialu*, Warszawa 2013, s. 153) w odniesieniu do *24 godzin śledztwa* spekuluje, że opowiadanie stanowiące kanwę dla odcinka mogło istnieć tylko w maszynopisie przekazanym scenarzystom i nigdy nie zostać wydane.

ideologii, to właśnie ona będzie w tej analizie w centrum zainteresowania. Tak przeprowadzone porównanie pozwoli wyjaśnić kilka nieporozumień, jakie narosły wokół tego tematu, oraz określić, jaką drogę wybrali twórcy serialu przy ekranizowaniu wspomnianych tekstów i jakie cechy zadecydowały o popularności finalnego produktu ich pracy.

Teksty, które stanowiły kanwę dla poszczególnych epizodów *07 zgłoś się*, reprezentują specyficzną dla krajów socjalistycznych odmianę powieści kryminalnej – tzw. powieść milicyjną<sup>2</sup>. Stanowiła ona próbę odpowiedzi na zapotrzebowanie na kryminały rodzime, gdyż tradycyjne odmiany powieści detektywistycznej – kryminał klasyczny i czarny – wykształciły się w krajach kapitalistycznych, w związku z czym nie przystawały do realiów zza żelaznej kurtyny. Cechą charakterystyczną powieści milicyjnej było uczynienie głównym bohaterem milicjanta. Taki wybór, wobec dbałości cenzury o jak najbardziej pozytywny wizerunek struktur państwowych i ich reprezentantów w literaturze, miał decydujący wpływ na wiele aspektów tekstu, o czym będzie jeszcze mowa później. Ta próba stworzenia nowego gatunku kryminału była ówczesnie, przynajmniej przez krytyków, oceniana raczej niepochwlebnie. Janusz Głowacki poświęcił kryminałom reprezentującym ten gatunek dość szyderczy w swojej wymowie felieton pt. *W nocy gorzej widać, czyli J.G. na tropie*, w którym napisał:

„Autorom wymienionych pozycji, które określiłbym jako prekursor-skie, udało się zrealizować interesujący i ambitny zamysł: osadzenie akcji współcześnie w Polsce i osiągnięcie przy tym efektów nadrealistycznych w realistycznej przecież prozie społeczno-obyczajowo-polityczno-kryminalno-sensacyjnej. Chwytem, który zadecydował o sukcesie, było posunięcie, które można by zaklasyfikować jako zerwanie z tradycyjnie pojmowaną logiką, kreowanie irracjonalnie zachowujących się ofiar, zbrodniarzy, osób prowadzących śledztwa, stwarzanie zagadek, które autor nie zawsze rozwiązuje [...]. Wymaga to oczywiście czytelnika bardziej wyrobionego, ale takiego czytelnika, możemy sobie śmiało powiedzieć, wychowaliśmy”<sup>3</sup>.

Powieściami milicyjnymi zajmował się także Stanisław Barańczak. Nie tylko zaliczył on je do grona „książek najgorszych”, ale także poświęcił im osobny teoretycznoliteracki esej. Wyróżnił tam dwie cechy

## Powieść milicyjna

2 Termin ten zaproponował Z. Kubikowski (*Spadkobiercy Sherlocka Holmesa*, [w:] *idem, Bezpieczne, małe mity*, Wrocław 1965, s. 83), a rozpropagował go S. Barańczak. Ze względu na jego ugruntowaną pozycję w niniejszym artykule nazwa ta odnosić się będzie także do wydawanych w zeszytowej serii „Ewaczywa 07...” opowiadań, które w pełni realizują poetykę kryminału milicyjnego.

3 J. Głowacki, *W nocy gorzej widać, czyli J.G. na tropie*, [w:] *idem, W nocy gorzej widać*, Warszawa 1972, s. 61–62.

dystynktywne tego gatunku. Po pierwsze, stanowił on hybrydę konwencji kryminału klasycznego i czarnego<sup>4</sup>. Po drugie, według Barańczaka w powieści milicyjnej tkwiła pewna nierozwiązywalna sprzeczność, wynikająca z jej dwóch celów, które autorzy próbowali wypełniać w równym stopniu, a które są ze sobą niemożliwe do pogodzenia. Chodzi mianowicie o cel ludyczny i cel propagandowy:

„[powieść milicyjna] jest najklarowniejszym przykładem podstawowej sprzeczności, która stanowi niejako znak firmowy kultury masowej w państwach takich jak PRL. Chodzi oczywiście o [...] sprzeczność pomiędzy »naturalnymi« zadaniami ludycznymi masowej kultury a narzuconymi jej przez scentralizowaną politykę kulturalną zadaniami perswazyjnymi”<sup>5</sup>.

W toku późniejszej analizy porównawczej tekstów literackich i serialu te dwie cechy będą miały kluczowe znaczenie.

Jak już wspomnieliśmy, niemal całkowitemu zapomnieniu uległy nie tylko pierwowzory *07 zgłoś się*, ale i większość tytułów reprezentujących gatunek powieści milicyjnej. Nie można mówić o zniknięciu zupełnym, gdyż istnieje dość prężna grupa miłośników tego rodzaju literatury, skupiona w Klubie Mord. Zgromadzili oni na swojej stronie internetowej wiele informacji i opinii na temat poszczególnych tytułów, niektóre udaje im się nawet wznawiać w niewielkich nakładach (wśród nich także jedna pozycja – *Baba-Jaga gubi trop* – będąca kanwą dla odcinka *07 zgłoś się* pt. *300 tysięcy w nowych banknotach*). Jest to jednak niewielka popularność, zwłaszcza gdy weźmiemy pod uwagę, jak wiele tytułów wyszło w PRL-u i w jak wielkich drukowano je nakładach.

Powieści, których adaptacją są poszczególne epizody *07 zgłoś się*, oryginalnie nie były połączone ani fabularnie, ani osobą autora (choć nazwiska kilku pisarzy się powtarzają). Nie należały także do jednego cyklu; wiele z nich pochodziło z zeszytowej serii „Ewa wzywa 07...” (skąd serial częściowo zapożyczył tytuł) wydawnictwa Iskry, ale pojawiały się również tytuły z „Klubu Srebrnego Klucza” tego samego wydawnictwa, z „Labiryntu” wydawnictwa MON czy z tzw. różowej okładki Krajowej Agencji Wydawniczej.

Niewiele jest tekstów naukowych, które szerzej rozwijałyby wątek literackiego kontekstu *07 zgłoś się*. W jednym ze swoich artykułów Grażyna Stachówna powołuje się na poetykę powieści milicyjnej (a także filmu milicyjnego) i pisze o obecności jej elementów w serialu, ale brak tam odwołań do konkretnych tytułów reprezentujących ten nurt.

4 S. Barańczak, *W kręgu powieści: nadludzie w niebieskich mundurach*, [w:] *idem, Czytelnik ubezwłasnowolniony. Perswazja w masowej kulturze literackiej PRL*, Paryż 1983, s. 97–98.

5 *Ibidem*, s. 129.



Najprawdopodobniej to spowodowało, że pojawiają się tam tezy będące takimi generalizacjami i uproszczeniami, iż nie sposób się z nimi zgodzić. Autorka stwierdza m.in.: „realizatorzy polskiego serialu, kreując, zresztą nietuzinkową, postać porucznika Borewicza, starają się ją uogólnić, jakby mówili z dumą: oto tacy są nasi milicjanci”<sup>6</sup>.

Pisze także, iż sposób wykorzystywania i kreowania wątków erotycznych w powieściach milicyjnych i w *07 zgłoś się* są identyczne<sup>7</sup>. Obie te sprawy zostaną poruszone w tym artykule, gdyż są kluczowe dla zobrazowania strategii przyjętej przez twórców serialu. Tak czy inaczej, podejście Stachówny jest znamienne dla większości badaczy, którzy zajmując się PRL-owskim kryminałem filmowym, sięgają po kontekst literacki. U większości z nich adaptacji nie porównuje się jednak z pierwowzorem, ale z pracami teoretycznymi o powieści milicyjnej. Tego typu porównanie może zaś rodzić mylne wyobrażenie o naturze samego procesu ekranizacji, zwłaszcza jeśli badacz nie zna poetyki oryginału. O tym, że w istocie do takich błędów dochodzi, świadczy jeden fragment z artykułu Katarzyny Wajdy:

„Za sprawą bohatera [Borewicza] upada, tak hołubiony przez polską powieść milicyjną i niektóre filmy sensacyjne, mit: Polska jako zagłębienie wynalazków, na które dybie cały zachodni świat (w co pewnie szczerze wierzy Jaszczyk). Gdy z wagonu pocztowego, wraz z pieniędzmi, skradziono plany jakiegoś urządzenia, Borewicz wyklucza motyw szpiegowski, argumentując, że co najwyżej »Mogą [one] zmniejszyć tempo naszego opóźnienia w stosunku do światowej motoryzacji«”<sup>8</sup>.

Stwierdzenie to rzeczywiście nasuwa się, gdy odbiorca zna tylko ten odcinek serialu oraz tekst jakiegokolwiek teoretyka powieści milicyjnej, lecz okazuje się ono złudne, gdy sięgniemy do literackiego pierwowzoru. Odcinek, o którym pisze Wajda, to *Wagon pocztowy*, będący adaptacją *Wagonu pocztowego GM 38552* Jerzego Edigeya. W tej zaś powieści odnajdujemy taką wypowiedź jednego z milicjantów:

“Czy spojrzymy na Wschód, czy na Zachód, nasza motoryzacja ma co najmniej dziesięć lat opóźnienia w stosunku do innych. A ten wynalazek tylko to opóźnienie zmniejsza. Dziś, w dobie motorów odrzutowych czy choćby turbin, inny typ starego, poczwiwego diesla nie jest dla nikogo żadnym cudem”<sup>9</sup>.

Paradoksalnie jednak Wajdzie z błędnej przesłanki udaje się wyciągnąć poprawny wniosek – *07 zgłoś się* rzeczywiście odchodzić będzie od

6 G. Stachówna, *Jednoznaczny świat porucznika Borewicza*, „Dialog” 1990, nr 3, s. 87.

7 *Ibidem*, s. 88–89.

8 K. Wajda, *07 wciąż się zgłasza*, „Kultura Popularna” 2004, nr 4, s. 46.

9 J. Edigey, *Wagon pocztowy GM 38552*, Warszawa 1966.

zideologizowania literackich pierwowzorów. Ta sama autorka w innym tekście stwierdza, że Krzysztof Szmagier usiłował w kreacji milicjanta odnaleźć złoty środek „między powieściowym nadczłowiekiem a idiotą z dowcipów”<sup>10</sup>, co dość trafnie określa strategię twórcy *07 zgłoś się*. Barańczak pisał o specyficznej sytuacji socjalistycznej kultury masowej, w której wykształcił się trójkąt: władza–twórca–widz, gdzie od twórcy wymaga się spełniania sprzecznych ze sobą celów<sup>11</sup>. Według mnie w przypadku analizowanego serialu można zaobserwować przesunięcie punktu ciężkości na relację między twórcą a widzem, a tym samym osłabienie propagandowej funkcji serialu. Artykuł skupiać się będzie na analizie produkcji Szmagiera<sup>12</sup> i wspomnianych powieści właśnie pod kątem zawartej w nich ideologii. W tym zaś celu porównane zostaną sposoby kreacji bohaterów w pierwowzorach literackich i w serialu.

### Milicja Obywatelska...

Porucznik Borewicz, podobnie jak bohaterowie literackich pierwowzorów serialu, wpisany jest w struktury aparatu ścigania PRL. Nie oznacza to jednak, że rola oraz obraz MO (a także całego systemu władzy) w powieściach i w serialu są identyczne. Wręcz przeciwnie, te aspekty będą przede wszystkim stanowić o różnicy między nimi.

W powieściach milicyjnych bohaterem zbiorowym jest właśnie Milicja Obywatelska i to ona jako całość doprowadza do ujęcia przestępcy. Bohater indywidualny, czyli oficer śledczy, stanowi tylko jeden z elementów tej maszyny<sup>13</sup>. Zazwyczaj kolektywny wysiłek przy prowadzeniu śledztwa ukazany zostaje już na poziomie poszczególnych postaci, gdyż bardzo często w tych tytułach spotykamy dwóch równorzędnych głównych bohaterów, którzy razem pracują nad sprawą (np. w *Grobowcu rodziny von Rausch* czy *Alibi*). Taki zabieg zazwyczaj nie ma fabularnego uzasadnienia, a czasem wręcz szkodzi akcji, tracącej w ten sposób na spójności.

Co więcej, bardzo wiele miejsca powieści milicyjne poświęcają opisom sprawnego i skutecznego działania aparatu ścigania. Są one równie ważne co fragmenty mówiące o indywidualnych działaniach śledczych,

<sup>10</sup> K. Wajda, *Bond stąd, czyli porucznik Borewicz kontra redaktor Maj*, [w:] *Zanurzeni w historii, zanurzeni w kulturze. Kultowe seriale PRL-u*, red. M. Karwala, B. Serwatka, Kraków 2010, s. 153.

<sup>11</sup> S. Barańczak, *Czerwony sztandar nad dyskoteką*, [w:] *idem, Czytelnik...*, s. 11.

<sup>12</sup> Nazywanie *07 zgłoś się* „produkcją Szmagiera” jest, oczywiście, pewnym uproszczeniem. Rzecz jasna, był on pomysłodawcą serialu i wyreżyserował większość jego odcinków, nie brał jednak udziału przy pracach nad dwoma z nich – *Rozkładem jazdy* (reż. A. J. Piotrowski) i *Strzałem na dancingu* (reż. K. Tarnas).

<sup>13</sup> Zob. m.in. J. Jastrzębski, „Ewa wzywa 07” – *07 nie odpowiada*, [w:] *idem, Czas relaksu. O literaturze masowej i jej okolicach*, Wrocław 1982, s. 192, S. Barańczak, *W kręgu...*, s. 118–119.

często stanowiące ich zwieńczenie. Bohater-milicjant, mając za sobą tak potężną i dobrze zorganizowaną maszynę, nie musi sam przeprowadzać wszystkich zatrzymań, on tylko wykonuje swoją część roboty. Z taką sytuacją mamy do czynienia w powieści Anny Kłodzińskiej *Złocisty przegrywa*, gdzie znajdujemy następujący opis rozbicia gangu spekulantów:

„Tego samego dnia i mniej więcej o tej samej godzinie podobne chwile grozy przeżywali niektórzy ajenci stacji benzynowych, rozrzućeni niemal w całym kraju. Gdyby mieli możność porozumieć się ze sobą, zdumiałoby ich doskonale rozeznanie milicji [...], nie zdarzyła się ani jedna omyłka, rósł stosik protokołów, a zablokowane telefony nie pozwalały agentom uprzedzić kolegów [...]. Naczelnicy wydziałów do walki z przestępczością gospodarczą z komend wojewódzkich zdalnie sterowani przez wydział centralny, tkwili przy radiotelefonach i odbierali meldunki. Warczały teleksy, zgłaszali się członkowie ORMO i społeczni inspektorzy ruchu”<sup>14</sup>.

Zaplanowane akcje milicji uderzają bezbłędnie w cel i są przeprowadzane wzorowo. Jednak MO równie sprawnie reaguje w sytuacjach kryzysowych, co przedstawia z kolei Helena Sekuła w *Śladzie rękawiczki*. Na samym początku tej opowieści znajduje się opis działań aparatu ścigania tuż po zabójstwie dwóch milicjantów i ucieczce aresztantów:

„Na polanie oświetlonej samochodowymi reflektorami, tuż obok szosy, gdzie stoi jeszcze radiowóz z zamordowanymi funkcjonariuszami, ląduje helikopter z grupą operacyjno-śledczą z Warszawy; naczelnik Wydziału Zabójstw [...], specjaliści, eksperci, lekarz, precyzyjny sprzęt, radiostacje... Tej nocy nie będą spać funkcjonariusze milicji w wielu powiatach, miastach i województwach. W noc i deszcz na główne szosy i boczne drogi wychodzą milicyjne patrole piesze i zmotoryzowane, na ruchliwych wielkomiejskich dworcach i peryferyjnych przystankach wywiadowcy służby kryminalnej oraz mundurowi milicjanci zaglądają w twarze pasażerów, legitymują podejrzanych i sprawdzają bagaże”<sup>15</sup>.

Oprócz podkreślania sprawności przeprowadzonej akcji uderzają w tych opisach jeszcze dwie rzeczy. Po pierwsze, skala, która się w nich pojawia. Narrator relacjonuje nam błyskawiczną reakcję MO na szczyblu ogólnokrajowym, co stanowi dodatkowe uwydatnienie faktu, że główny bohater jest tylko elementem ogromnego aparatu, gotowego do działania w każdej chwili. Po drugie, należy zwrócić uwagę na drobiazgowość tych opisów. Dość dokładnie przedstawiają nam one, które konkretne wydziały biorą udział w danej akcji, jak przebiega między nimi komunikacja, jacy ludzie i sprzęt są w sprawę zaangażowani. Z jednej strony, służy to jeszcze mocniejszemu osadzeniu akcji powieści w realiach PRL

14 A. Kłodzińska, *Złocisty przegrywa*, Warszawa 1980, s. 206–207.

15 H. Sekuła, *Ślad rękawiczki*, Warszawa 1972, s. 10–11.

i podkreśleniu, że to rzeczywiście jego służby tak działają, z drugiej – ma też uwidocznić rolę Milicji Obywatelskiej jako całości w rozwiązaniu danej sprawy.

Tę szczegółowość opisu autorzy powieści milicyjnych zachowują również, gdy przedstawiają techniczną stronę śledztwa. W literackich pierwowzorach odcinków *07 zgłoś się* dużo miejsca poświęcono instytucjom i wydziałom (zazwyczaj konkretnie nazywanym) przeprowadzającym analizy i badania, sposobowi organizacji ich pracy oraz stosowanym przez nich najnowszym wynalazkom. Dobry przykład stanowi tu opis działań specjalistycznej ekipy na miejscu wypadku ze skutkiem śmiertelnym z powieści Ryszarda Szerby pt. *Alibi*:

„Ślady hamowania i poślizgu [...] obramowano mialką kredą; plamę krwi oraz miejsce, do którego zostało odrzucone uderzeniem ciało – oznaczono dodatkowo specjalnymi numerkami. Później całość sfotografowano kamerą stereoskopową Wilda [...]. Ta współczesna i szybka technika pozwalała na utrwalenie wszystkiego, co dostrzegło niezawodne „oko” kamery fotograficznej, rejestrując jednocześnie odległość i wymiary badanych przedmiotów”<sup>16</sup>.

Warto zwrócić tu uwagę, że w momencie dokonywania tych działań nikt jeszcze nie podejrzewał, iż nie jest to zwykły wypadek, a mimo to zaangażowano tu „współczesną i szybką technikę”. Co więcej, cały ten akapit został dodatkowo opatrzone przypisem, który wyjaśniał, czym jest stereofotogrametria. Akcent na techniczny aspekt prowadzenia śledztwa był więc w powieściach milicyjnych niezwykle wyraźny.

W tak zarysowanym obrazie MO nie ma, oczywiście, miejsca na sugerowanie jakichkolwiek nieprawidłowości w obrębie aparatu ścigania. Milicjanci są nieprzekupni, niepodatni na naciski z zewnątrz, nie bywają też nieporadni czy leniwi. Zawsze jak najlepiej wykonują swoją część pracy i skrupulatnie wypełniają swoje obowiązki. Jak zauważył Barańczak, ich stosunek do śledztwa (pełne zaangażowanie, wysiłek ponad przeciętne możliwości, postrzeganie zadania w kategoriach misji) przypomina obrazy rodem z socrealistycznej powieści produkcyjnej<sup>17</sup>. Werystyczny opis technicznych szczegółów pracy, charakterystyczny dla obu gatunków, uprawdopodobnia to skojarzenie.

Jeśli chodzi o wątki związane z korupcją, to zazwyczaj autorzy powieści milicyjnych ograniczali się do ukazania, jak główny bohater odrzuca atrakcyjną propozycję. Czasem jednak dodatkowo podkreślano jego nieprzekupność, np. w *Strzale na dansingu* Edigeya prowadzący śledztwo milicjant ma nocne koszmary po tym, jak proponowano mu łapówkę:

<sup>16</sup> R. Szerba, *Alibi*, Warszawa 1973, s. 5.

<sup>17</sup> Zob. S. Barańczak, *W kręgu...*, s. 116.

„Śniło mu się, że walczy z jakimś potworem usiłującym wepchnąć mu w usta potężne żelazo. Zygmunt broni się, a wtedy żelazo zamienia się w plik zielonych dolarów. Porucznik ucieka ścigany przez dolary. Drogę zagradza mu jadący bez końca wąż samochodów renault”<sup>18</sup>.

Celem tej dość naiwnej i śmiesznej sceny jest, oczywiście, rozwianie jakichkolwiek wątpliwości czytelnika w sprawie nieskazitelności oficerów milicji.

Jeśli zaś chodzi o odporność MO na naciski z zewnątrz, to należy zaznaczyć, że gdy takie wątki się pojawiają, chodzi zawsze o presję ze strony wpływowych osób prywatnych, nigdy zaś oficjalnych władz. We wspomnianym już *Strzale na dansingu* miejscowy adwokat próbuje wpływając na tok śledztwa, powołując się na rzekome znajomości w partii, ale są to tylko czcze pogroźki, z których nic nie wynika. I Milicja Obywatelska, i system, który ją stworzył, znajdują się poza wszelkimi podejrzeniami.

Literackie pierwowzory *07 zgłoś się* w sposobie kreacji MO nie odbiegają zatem od innych powieści swojego gatunku, wszystkie one są w zasadzie dość prostą i jednoznaczną reklamą organów ścigania PRL i struktur państwowych w ogóle. Milicja, która tak naprawdę jest ich głównym bohaterem, przedstawiona została jako sprawna, nieomylna i niezawodna organizacja, korzystająca z nowoczesnych technologii oraz wolna od jakichkolwiek wypaczeń.

Nieco inaczej przedstawili ten aspekt twórcy serialu, przede wszystkim położyli oni bowiem większy nacisk na postać protagonisty. To bez wątpienia Borewicz znajduje się na pierwszym planie, tymczasem MO zostało ukazane wyłącznie jako tło dla niego, a jej obraz uległ urealnieniu. Tę częściową marginalizację roli aparatu ścigania na korzyść indywidualnych działań Borewicza słusznie dostrzegł w swoim artykule Marek Jeziński:

„Jego [Borewicza] dochodzenia prowadzone są na dwóch poziomach: po pierwsze, w grupie szerokiej, a więc złożonej z kolektywu działającego pod kierunkiem majora. Właściwie jednak rozwikływanie kolejnych zagadek kryminalnych odbywa się na poziomie drugim – wąskim”<sup>19</sup>.

Nawet gdy Borewicz pracuje nad sprawą z partnerem (np. Zubkiem czy Jaszczukiem), to ten zawsze znajduje się na drugim planie i stanowi tło dla protagonisty. Obaj wspomniani bohaterowie są dodatkowo zbudowani na mocnej opozycji w stosunku do inteligentnego i sprawnego Borewicza. Zubek jest postacią raczej nieporadną i zabawną, a Jaszczuk to wzbudzający antypatię służbista o ciasnych, partyjnych horyzontach.

18 J. Edigey, *Strzał na dansingu*, Warszawa 1975, s. 69.

19 M. Jeziński, *Świat porucznika Borewicza*, „Przegląd Artystyczno-Literacki” 2000, nr 1/2, s. 131.

Rozwiązywanie poszczególnych spraw i schwytywanie przestępców zawsze w przeważającej części stanowi zasługę głównego bohatera, który często działa sam i na granicy regulaminu. Cała struktura aparatu ścigania istnieje gdzieś w tle, dostarcza Borewiczowi poszlak i informacji, ale to on ostatecznie doprowadza śledztwo do pomyślnego końca.

Duża część scen z literackich pierwowzorów, które ukazywały siły MO w działaniu, została w serialu zachowana, np. początkowa sekwencja pościgu za podejrzanym w *Rozkładzie jazdy* czy obława na uciekinierów w *Śladzie rękawiczki*. Co więcej, sporo scen o podobnym charakterze było dziełem samych scenarzystów, m.in. pogoń za mordercą w kanałach w *Śladzie rękawiczki*, zatrzymanie „Portiera” przez brygadę antyterrorystyczną w *Złocistym* czy otwierający odcinek *Dziwny wypadek* pościg samochodowy po ulicach Warszawy. Przede wszystkim twórcy serialu zdecydowali się zmniejszyć skalę tego typu scen, rzadko widzimy w nim działania ogólnokrajowe. Zazwyczaj widz obserwuje dużo mniejszy wycinek, co czyni te sekwencje bardziej widowiskowymi. Pozwala też włączyć w bezpośrednią akcję Borewicza, który często sam chwyta sprawców. To znaczna zmiana w stosunku do powieści milicyjnych, gdzie główni bohaterowie nie mogli brać udziału we wszystkich zatrzymaniach. Nie pozwalała na to często zasięg akcji, ale i ideologiczna wymowa, wymuszająca podkreślanie roli kolektywnej współpracy, a nie indywidualnych czynów.

W interesujący sposób funkcjonuje w *o7 zgłoś się* aspekt techniczny śledztwa. W stosunku do literackich pierwowzorów w serialu zredukowano rolę zaplecza badawczego MO. Analizy dowodów rzeczowych po prostu pojawiają się na biurku głównego bohatera po jakimś czasie od ich zdobycia, bez wnikania w sposób przeprowadzenia testów. Nowoczesna technologia funkcjonuje bowiem w serialu na nieco innych zasadach niż w powieściach, które stanowiły dla niego kanwę. W nich, jak już wspominałem, zaplecze naukowe było częścią ogromnej maszyny milicyjnej, a skomplikowane aparaty obsługiwali wysokiej klasy specjaliści. Żeby pojedynczy funkcjonariusz mógł z nich skorzystać, musiał się zwrócić do kolektywu. Tymczasem w *o7 zgłoś się* technologia to przede wszystkim różnego rodzaju osobiste gadżety nieomal w typie tych bondowskich, np. nadajnik radiowy ukryty w zegarku czy pudernicze. Nawet gdy w *Złocistym* pojawia się urządzenie służące do poszukiwania zakopanych zwłok, to właśnie Borewicz wyjaśnia zasadę jego działania, puentując cały wywód kolejnym żartem z Jaszczuka.

Sprzęty w powieściach milicyjnych dowartościowują całą instytucję, te w serialu zaś – przede wszystkim indywidualnych funkcjonariuszy. Dobrze tę różnicę uwidacznia kwestia samochodów, którymi poruszają się bohaterowie omawianych dzieł. W powieściach milicyjnych nawet wysocy rangą oficerowie nie posiadają samochodów na własnych uży-

tek – ani prywatnych, ani służbowych. Porucznik Żytnicki ze *Strzału na dansingu* jeździ do pracy tramwajem, a major Krupski z powieści *Major opóźnia akcję* porusza się taksówką. Nawet sprawa samochodów używanych podczas służby jest w większości przypadków przemilczana, narrator zazwyczaj nie podaje nawet ich marki. Niekiedy zdarzają się wyjątki, lecz nawet one są dość specyficzne. W *Dlaczego pan zabił moją mamę?* jest kilka akapitów o szybkich samochodach komendy MO, ale z adnotacją, że służą one do pościgów w mieście. Natomiast luksusowego mercedesa 300 wprawdzie używa się w warunkach miejskich „najczęściej do odwożenia szefa na ważną konferencję albo do przywiezienia piwa”<sup>20</sup>, jednak przede wszystkim służy on do podróżowania na dalekich trasach. Jest to w zasadzie najobszerniejszy fragment dotyczący milicyjnych samochodów spośród analizowanych tu tekstów, ale nawet tutaj zadbano, aby ostatecznie nikt nie mógł pomyśleć niczego niewłaściwego o sposobie korzystania z aut przez milicję – w końcu wszystkie one są potrzebne do wykonywania obowiązków. Ogólnie rzecz biorąc, samochody MO służyły tylko do pracy, a o ich stanie technicznym czy marce autorzy zazwyczaj milczą. Wydaje się, że jest to obraz fałszywy, jeśli weźmiemy pod uwagę liczne przywileje i ułatwienia, jakimi cieszyli się funkcjonariusze, a już szczególnie oficerowie Milicji Obywatelskiej.

Zupełnie inaczej wygląda ta kwestia w *07 zgłoś się*, gdzie w odcinkach pierwszej serii Borewicz porusza się fiatem 125p (najnowszy model z 1975 r., wtedy większość pojazdów MO stanowiły warszawy)<sup>21</sup>, później zaś polonezem. Polonez Borewicza był w momencie kręcenia serialu samochodem nowoczesnym, nowinką techniczną (po raz pierwszy pojawił się on na ekranie w odcinku *24 godziny śledztwa* z 1978 r., a więc w tym samym r., gdy w FSO ruszała produkcja tego pojazdu, na planie posługiwano się egzemplarzem przedprodukcyjnym<sup>22</sup>) i szczytem motoryzacyjnych marzeń. Było to auto służbowe, ale nikt z niego Borewicza nie rozliczał, nikogo nie musiał on prosić o przydział i poruszał się nim stale, niezależnie od godziny czy celu. Znamienne zresztą, że gdy Borewicz w *24 godzinach śledztwa* porusza się służbową warszwą, ta mu się psuje, zmuszając do zatrzymywania przypadkowo przejeżdżającego samochodu. Scena ta ma znaczenie dla fabuły, dzięki temu zdarzeniu bowiem Borewicz ma szansę nie tylko poflirtować z podwożącą go panią historyk sztuki, lecz także dowiedzieć się od niej ważnych dla śledztwa faktów. Awaria auta jest więc fabularnym pretekstem, ale nie można przecież było zepsuć jednego z atrybutów głównego bohatera. Autorzy

<sup>20</sup> A. Hauert, *Dlaczego pan zabił moją mamę?*, Warszawa 1970, s. 28.

<sup>21</sup> Zob. P. K. Piotrowski, *op. cit.*, s. 148.

<sup>22</sup> Zob. *ibidem*, s. 178.



powieści milicyjnych milczeli na temat samochodów mo bądź czynili z nich własność całej instytucji, jak we wspomnianym wyżej tekście Adama Hauerta. Tymczasem twórcy serialu obrali inną drogę, przydając protagoniście luksusowe auto jako stały atrybut, wzbudzający podziw ówczesnego widza i wyróżniający oficera zarówno spośród innych milicjantów, jak i społeczeństwa w ogóle.

Podsumowując, można powiedzieć, że Szmagier zredukował struktury milicyjne do roli ekranowej atrakcji, dostarczającej widzowi przyjemności z oglądania spektakularnej akcji.

Umnieszenie roli Milicji Obywatelskiej w fabule serialu w stosunku do fabuł powieściowych nie oznacza jednak przedstawiania jej w negatywnym świetle. Owszem, pojawiają się postacie funkcjonariuszy nieporadnych i przez to zabawnych, jak wspomniani Zubek i Jaszcuk czy różni szeregowi milicjanci, z którymi Borewicz się styka, ale ich błędy są korygowane przez głównego bohatera. Niemniej jakiegokolwiek wątki ulegania propozycjom korupcyjnym czy naciskom zewnętrznym nadal są nieobecne. Wręcz przeciwnie, zarówno Borewicz, jak i major niewzruszenie opierają się próbom wpływania na przebieg śledztwa. Nawet gdy czasem poszlaki sugerują, że ktoś wewnątrz komendy współpracuje z przestępcami, to ostatecznie takie tropy okazują się fałszywe. W odcinku *Strzał na dancingu* na biurko głównego bohatera trafia list z pogroźkami, który musiał podrzucić ktoś dysponujący przepustką. Finalnie wychodzi jednak na jaw, że kopertę podłożyła sprzątaczką, wyświadczaając przysługę nieznanemu cywilowi. Na obrazie Milicji Obywatelskiej nadal nie ma w 07 zgłoś się żadnych poważnych skaz.

Inaczej sprawa wygląda z całym systemem władzy – tutaj występują już pewne sugestie i wątki, które nie zaistniały w literackich pierwowzorach. W *Strzale na dancingu* okazuje się, że naciski, aby sprawę zamordowanego szantażysty zamknąć jak najszybciej, zanim zaczną pojawiać się materiały kompromitujące dla wielu wysoko postawionych ludzi, płyną również ze strony wysoko postawionych urzędników:

„Major: Od rana bez przerwy telefony. Oskarżają cię o bezczelność, o wtykanie nosa w sprawy niezwiązane z zabójstwem Romskiego, nalegają na odsunięcie ciebie i przekazanie śledztwa innej osobie.

Borewicz: Pięknie.

Major: Naraziłeś się komuś wysoko.

[...]

Major: No dobrze, Sławek. Na razie udało mi się zażegnać te ataki na ciebie, ale musisz się śpieszyć. Jeszcze kilka takich interwencji i, niestety, będę zmuszony odsunąć cię od tego” (*Strzał na dancingu*).



Zatem wysoko postawione osoby, w imię partykularnych interesów, wykorzystują swoją pozycję, aby mieć wpływ na śledztwo. Co więcej, milicjanci nie ulegają takim naciskom, ale, jak widać w dialogu, nie mogą się opierać w nieskończoność. Wydaje się, że ma on tworzyć obraz mo jako stojącej po stronie obywateli, a nie władzy. Kreuje aparat ścigania, który próbuje dobrze wykonywać swoją pracę, odcinając się zarazem od działalności reszty systemu. Podobny cel przyświeca fragmentowi, gdzie wspomina się o akcjach przeciwko opozycji. W odcinku *Złocisty* podczas pościgu pilot śmigłowca przekazuje Borewiczowi meldunek o zatrzymaniu jednego z podejrzanych, którego koledzy nazywają „Literatem”:

„Pilot: I kazali panu przekazać, że zdjęli jakiegoś „Literata”. Tym się pan też zajmuje?

Borewicz: Nie, to taki pseudonim” (*Złocisty*).

Warto nadmienić, że w powieści Kłodzińskiej na tę postać znajomi mówili „Bezręki”, a więc przezwisko umożliwiające wprowadzenie tego typu aluzji zostało wymyślone przez twórców serialu. Oprócz takich wątków w różnych odcinkach znajdują się sceny odwołujące się do okresu stalinizmu, których także brakuje w powieściowych pierwowzorach. Najlepszym przykładem jest tu postać z *Wagonu pocztowego* – elektryk bojący się zeznawać, gdyż wciąż pamiętający pobyt w więzieniu w 1946 r. bez wyr..

Zatem twórcy *07 zgłoś się* świadomie zrezygnowali z wysuwania na pierwszy plan roli aparatu ścigania, nacisk kładąc na indywidualizm Borewicza – to on jest głównym bohaterem ich opowieści. Starania o uczynienie go postacią barwną i interesującą możemy też dostrzec, jeśli porównamy jego cechy osobowe z cechami jego literackich pierwowzorów.

O protagoniście powieści milicyjnej Barańczak pisał, że „musi [on] być postacią absolutnie nieposzlakowaną pod każdym względem, samą – żeby tak rzec – esencją Sprawiedliwości”<sup>23</sup>. Jednocześnie, w zależności od danego tytułu, bohater ma stanowić dla czytelnika albo niedościgniony wzór, albo osobę, z którą można się zidentyfikować<sup>24</sup>.

W analizowanych tu utworach protagoniści zawsze są wyidealizowani. Mają przede wszystkim cechy czyniące z nich wzorowych stróżów prawa: uczciwość, inteligencję, oddanie pracy. Jeśli chodzi o wspomniane wyżej mechanizmy projekcji lub identyfikacji, to zazwyczaj możemy dostrzec przewagę tych drugich. Wyraźny nacisk położony jest na uka-

...i jej  
funkcjonariusze

<sup>23</sup> S. Barańczak, *W kręgu...*, s. 112.

<sup>24</sup> Zob. *ibidem*, s. 112–113.

zywanie milicjantów jako zwykłych ludzi, żyjących podobnie jak reszta społeczeństwa i mających podobne problemy. Są to bohaterowie z prostym, jasnym i zarazem niezachwianym systemem wartości, kierujący się głównie zdrowym rozsądkiem.

Równocześnie nadaje się im cechy czyniące z nich postacie wybitne, przede wszystkim podkreślając ich intelektualne obycie. Bardzo często akcentuje się ich wyższe wykształcenie (nierzadko poza Szkołą Oficerską ukończyli oni także studia prawnicze lub psychologię), odczytanie, znajomość sztuki i muzyki, jak również płynne posługiwanie się językami obcymi (m.in. angielskim, francuskim, niemieckim, łaciną). Zazwyczaj te cechy niczemu nie służą w toku akcji. Kapitan Smolak w *Alibi* rzuca zdaniami po francusku i łacinie, komentując wychodzące na jaw fakty. Z kolei kapitan Bolski z *Dlaczego pan zabił moją mamę?* rzeczywiście potrzebuje w śledztwie, w którym pojawia się wątek obcokrajowca, znajomości języka angielskiego, ale dowiadujemy się, że mówi również po niemiecku. Ten sam funkcjonariusz czytuje też noblistę Romaina Rollanda. Scena, gdy wraz z drugim milicjantem dyskutuje o zacytowanym fragmencie powieści *Colas Breugnon* tegoż autora, dość dobrze ukazuje zresztą, że w kreacji tych bohaterów najważniejsze jest podkreślanie ich zdroworozsądkowych, zgodnych z powszechnie przyjętymi opiniami sądów:

„– Też dobrze, nie czytałem. Lubię takie książki, w których coś się jednak ludziom w życiu podoba. Nie znoszę płaczliwych rozmamlań. Co który złapie za pióro, to zaraz żali się, że ma kaca albo w najlepszym wypadku, że go ktoś porzucił. Tak na co dzień to całkiem na wesoło lubią się napić, śpią z dziewczynami, a potem, kiedy są sfrustrowani, biorą się za literaturę. I te wszystkie książki później takie stękające, jakby nie było na świecie żadnego człowieka, któremu się w życiu powiodło. Nie lubię miękkich ciapciaków, obywatelu kapitanie.  
– Ja też”<sup>25</sup>.

Zatem bohaterowie omawianych powieści są wykształceni i obyci, ale na wszystko nadal patrzą ze zdrowym rozsądkiem, z pozycji szarego człowieka, któremu obce są „stękające książki” i przeintelektualizowane „ciapciaki”.

Ich postawa i poglądy w sferze obyczajowej również są nad wyraz konserwatywne. Z reguły protagoniści analizowanych powieści reprezentują tradycyjną moralność, większość z nich ma rodzinę lub, jeśli są młodzi, będzie ją mieć. Żytnicki ze *Strzału na dansingu* na tytułowej im-

<sup>25</sup> A. Hauert, *op. cit.*, s. 29.

prezie jest wraz z dziewczyną (zamawiają oni tam dwie kawy i dwa torty), która ma zamiar odwiedzić oficera w jego mieszkaniu dopiero po ślubie (zresztą zapowiedzianym w finale powieści). Tytułem, w którym pojawia się sporo wątków erotycznych, jest *Major opóźnia akcję*. Po pierwsze, mamy tam historię romansu głównego bohatera, Tomasza Bura, infiltrującego gang przemytników, z urzędniczką pocztową. Oczywiście, powieść kończy się sceną ich ślubu. Po drugie, inny milicjant – porucznik Drwień – wiąże się z kobietą starszą od niego o 20 lat, co spotyka się z ostrą krytyką ze strony jego ojca. Ten społecznie nieakceptowany romans finalnie okazuje się błędem, a kochanka zostaje zdemaskowana jako podstarzała przestępczyni, gotowa oddać się każdemu, jeśli tylko przyniesie jej to jakiś profit, a młody oficer ma jedynie podnosić jej poczucie własnej wartości. Obserwujemy tu zatem dość konserwatywny model obyczajowości. Wszelka erotyka jest niemal wyłącznie domeną przestępców i marginesu społecznego, a milicjanci, choć często podkreśla się, że są przystojni i mają powodzenie u kobiet, nigdy nie łamią konwenansów. A jeśli to już robią, jak Drwień, to spotyka ich za to kara.

W pewien tylko sposób wybija się z tego schematu wspomniany już bohater Hauerta – Bolski. Autor próbował go wykreować na nieco bardziej przebojowego i wolnego od tradycyjnych przesądów mężczyznę (Jastrzębski określa ten typ postaci mianem „milicjanta-gentlemana” i „milicjanta-playboya”<sup>26</sup>), który sam o sobie mówi: „Nie mam żadnych obciążeń życiowo-rodzinnych. Kobiety i pieniądze w ogóle się mnie nie trzymają”<sup>27</sup>. Jednak nawet tutaj widzimy, podobnie jak w przypadku fragmentów kreujących Bolskiego na intelektualistę, obawę przed tym, że czytelnik mógłby mieć jakiegokolwiek zastrzeżenia do postępowania głównego bohatera. Podobnie jak w przytaczanej rozmowie o literaturze, każe to opatrywać stosowne fragmenty dość naiwnymi komentarzami:

„Korzystając ze swego znakomitego wyglądu, rozkochał kiedyś młodą dziewczynę, przy pomocy której usiłowano kiedyś wywieźć z Polski większą ilość [...] biżuterii. Dziewczyna doszła do wniosku, że lepsze parę dni miłości i w kraju, niż nie wiadomo jakie losy za granicą. Biżuteria została w muzeum. Bolski zresztą od pierwszej chwili oświadczył dziewczynie, że jest oficerem MO. Nawet w sprawach zawodowych starał się unikać podstępów i wszelkiej gry, którą w swoich kryteriach uważał za grę nie fair”<sup>28</sup>.

Ze względu na to, że oficer brzydzi się podstępami i zawsze stawia sprawę jasno (zarówno w życiu prywatnym, jak i na służbie), zostaje

<sup>26</sup> J. Jastrzębski, *op. cit.*, s. 189.

<sup>27</sup> A. Hauert, *op. cit.*, s. 5.

<sup>28</sup> *Ibidem*, s. 6.

w dużej mierze usprawiedliwiony i rozgrzeszony, a jego wizerunek nadal jest krystalicznie czysty.

Porucznik Borewicz zachował dużą część z cech swoich literackich pierwowzorów. On także jest inteligentny i wykształcony, mówi po angielsku, czytuje różną literaturę. Jednak należy tu zaznaczyć dwie wyraźne różnice. Po pierwsze, te cechy są lepiej umotywowane fabularnie i spełniają jakieś funkcje w toku akcji. To, że Borewicz był na placówce w Londynie, wyjaśnia, jak nauczył się języka obcego. O jego płynnej znajomości dowiadujemy się, podczas rozmowy z obcokrajowcem w odcinku *Dlaczego pan zabił moją mamę?*, kiedy tej umiejętności naprawdę do czegoś potrzebuje. Po drugie zaś, w serialu otrzymujemy wyraźny sygnał, że Borewicz jest wśród milicjantów postacią wyjątkową, zdecydowanie się wyróżniającą. To sprawa kluczowa, gdyż powieści milicyjne roztaczały przed czytelnikiem wizję, jakoby to każdy funkcjonariusz był równie idealny.

Główny bohater *07 zgłoś się* ma też, oczywiście, szereg przymiotów, które czynią go odmiennym od bohaterów omawianych powieści. Dwa najbardziej charakterystyczne to zerwanie z konserwatywnym modelem obyczajowości i cyniczny humor, jakim Borewicz często się posługuje. Jeśli chodzi o tę pierwszą cechę, to romanse protagonisty są jednym z bardzo często powracających w serialu wątków. Nieomal w każdym odcinku jesteśmy świadkami kolejnych miłosnych podbojów porucznika lub przynajmniej jego prób nawiązania romansu. Wciąż widzimy Borewicza, skądinąd rozwodnika, z inną kobietą, często dopiero co poznaną. Jednocześnie bardzo wyraźnie eksponuje się nagość różnych bohatererek. Wątki i sceny erotyczne są tu zdecydowanie mocniej rozbudowane i mniej pruderyjne niż w powieściach milicyjnych, gdzie – jak stwierdził Jastrzębski – „erotyzm jest zjawiskiem na kartach zeszytów z serii »Ewa wzywa 07« raczej niespotykanym”<sup>29</sup>.

Równie charakterystyczną cechą bohatera *07 zgłoś się* stanowi cynizm. Obiektami ironicznych żartów bywają w zasadzie wszystkie elementy otaczającej go rzeczywistości – zarówno podejrzani i przestępcy, jak i współpracownicy oraz przełożeni, co świadczy o poczuciu intelektualnej wyższości Borewicza w stosunku do każdego z nich. Taki rys osobowości funkcjonariusza milicji to także nowość, dowodzi on bowiem braku przekonania o związku z kolektywem, wspólnotą i ogółem społeczeństwa, co przecież stale podkreślano u pierwowzorów Borewicza.

„Borewicz: Dobrze byłoby popatrzeć do akt dawnych pr.ratur powiatowych. Wiesz co, nawet wiem, kto to robi.

Ewa: Dlaczego znowu ja?

<sup>29</sup> J. Jastrzębski, *op. cit.*, s. 188.

Borewicz: Bo Zubek ma jeszcze tylko pięć lat do emerytury. Mógłby nie zdążyć” (*Rozkład jazdy*).

„Borewicz: Czy po rozwodzie utrzymywała pani kontakty ze swoim byłym mężem, Kazimierzem Brodzkim?

Brodzka: A co to, milicja teraz mojej dupy będzie pilnować? Co pana to obchodzi?

Borewicz: Tak się składa, że obchodzi, chociaż pasjonować zapewne nie będzie. Zwłaszcza w opisanym przez panią tak delikatnie zakreślenie”. (*Złocisty*).

Jeziński zauważył, że cyniczne poczucie humoru jest cechą łączącą porucznika Borewicza z bohaterem czarnych kryminałów Raymonda Chandlera – Philipem Marlowe’em<sup>30</sup>. Jak wynika z dotychczasowych analiz, to nie jedyny moment, w którym *o7 zgłoś się* wykorzystuje poetykę tej konwencji. Minimalizacja roli instytucjonalnego aparatu ścigania, problemy wewnętrzne społeczeństwa, a także nacisk na indywidualizm detektywa w typie chandlerowskim i rozwiązywanie zagadek dzięki jego działaniu i intuicji to cechy różniące *o7 zgłoś się* od powieści, które stanowiły dla niego kanwę. Widać wyraźnie, że twórcy serialu próbowali przywołać w swoim dziele konwencję czarnego kryminału i łączącego się z nią filmu policyjnego jako atrakcyjniejszych dla odbiorcy i nieobciążonych tak bardzo funkcją perswazyjną. Oczywiście, ta zmiana nie była możliwa w zupełności, ze względu zarówno na pewne wymogi, jakie ówczesny system stawiał filmowcom, jak i po prostu na realia PRL. Niemniej taki zabieg w sposobie kreowania protagonistów jest dość dobrze widoczny.

Podobne do opisanych wyżej tendencje możemy dostrzec, jeśli porównamy ze sobą powieściowych i serialowych przestępców. W charakterystyce podejrzanych i sprawców kluczową wydaje się kwestia przynależności klasowej i narodowościowej. To właśnie według tego klucza opisywani są poszczególni bohaterowie. Należy przyznać, że w analizowanych powieściach nie występowały już tak klarowne sytuacje, jak w tych rozpatrywanych przez Barańczaka, gdzie piastowane stanowisko z miejsca wyklucza kogoś z grona podejrzanych<sup>31</sup> – żadna z omawianych tu powieści nie ujawnia wprost klasowego klucza, wedle którego konstruuje się postacie podejrzanych; większość z nich po prostu nie umieszcza w kręgu ewentualnych sprawców urzędników państwowych, pracowników milicji czy

## Podejrzani i sprawcy

30 M. Jeziński, *op. cit.*, s. 132.

31 S. Barańczak, *W kręgu...*, s. 109.

nawet zwykłych robotników. W zbrodnię zawsze zamieszani są przedstawiciele grup z jakiegoś powodu zwalczanych przez system władzy PRL i kreowanych na propagandowego wroga: burżuazja, przedwojenna arystokracja, inteligencja, tzw. bananowa młodzież, cudzoziemcy. Pochodzenie nie tylko stanowi podstawę obrazu tych bohaterów, ale jest również wciąż podkreślane. W ich opisie autorzy często posługiwali się kategoriami wroga klasowego.

Taki sposób konstruowania postaci ujawnia się wyraźnie w dwóch typach scen. Przede wszystkim, w dość często występujących tyradach o wydźwięku niemal *explicite* perswazyjnym, gdzie, przy rozpracowywaniu podejrzanego, który zresztą często okazuje się niewinny, i sprawdzaniu jego alibi atakuje się całą klasę, jaką ten reprezentuje. Dotyczyć to może np. artystów (po części widzieliśmy to już w przytaczanej rozmowie Bolskiego z podwładnym o literaturze) z wypowiedzi bohaterów *Świetlistego ostrza* Andrzeja K. Bogusławskiego wynika, że zajmują się oni też działalnością nielegalną: „Te wszystkie martwe dusze na liście płac, fikcyjne pozycje w rachunkach, same rachunki wzięte z lampy, podwójne bilety, lewe koncerty i tak dalej”<sup>32</sup>.

Artyści nie tylko dopuszczają się oszustw finansowych, ale również piszą niezrozumiałe dla przeciętnego odbiorcy i bezsensowne teksty (fragment, który współgra z wyobrażeniem Bogusławskiego o awangardowym pisarstwie, rzeczywiście jest dość bełkotliwy, stanowiąc jawną parodię nowoczesnej prozy)<sup>33</sup>, co pozwala im „chodzić w glorii awangardowego poety”<sup>34</sup>.

Także cudzoziemcy przybywający do Polski często nie są tylko zwykłymi turystami. W *Bardzo dobrym fachowcu* milicja poszukuje zawodowego zabójcy zza granicy i w toku dochodzenia zawęży listę podejrzanych do trzech osób:

<sup>32</sup> A. K. Bogusławski, *Świetliste ostrze*, Warszawa 1977, s. 41.

<sup>33</sup> Wspomniany fragment to notatka z pamiętnika jednej z ofiar – śpiewaczki i autorki tekstów w pewnym zespole muzycznym – która opisała w nim mord, jakiego była świadkiem: „znów ogniste groty słonecznych płomieni przenikają na wskroś tętnią dalekim echem srebrne młoteczki brak tchu powietrze gęste jak smoła jak śmietana parzy obolały przełyk od biegu od zdyszania tak ostrego tak ostro że aż w omdlenie i ten widok pod powiekami. On naprzód pochylony a potem jego przerażające źrenice jak dwa sztylety albo jak uderzenie miazdzące mój krzyk o ile istniało o ile mnie dostrzegł ponad zniesienie nad wytrzymanie napięcia więc cała w tym napięciu jak cięciwa tuż przed lśnieniem ostrza w upychaniu nieporządnym w ucieczce w odlocie przed Nim przed spojrzeniem mściwym” (*ibidem*, s. 73). Taki właśnie styl, „bez ani jednego przecinka, kropki, nic”, pozwalał najwyraźniej cieszyć się sławą awangardowego poety; sprawił też, że autorkę „polonistka z technikum wychylała pod niebiosa” (*ibidem*, s. 74).

<sup>34</sup> *Ibidem*, s. 73.

„– Kto to jest ten Ahmed Zagara?

– Syryjczyk – wyjaśnił Olszewski. – Przyjechał do nas jakoby w celach handlowych. [...] Ma pieniądze, mieszka w „Forum”. Nie jest wykluczone, że interesuje się narkotykami. [...]

– A Antonio Borettini? [...]

– Włoch. Przyjechał z Rzymu. [...] Szuka jakiejś swojej rodziny. Zwiedza Polskę. Ma kupę forsy. Nie żałuje pieniędzy na dziewczyny. Mówi, że u nas to taniocha. [...]

– I Rolson.

– [...] Amerykanin, podróżujący po świecie. Postanowił zwiedzić Polskę. [...] Mieszka w „Forum”. Nikt nie zauważył, żeby interesował się dziewczynami. Zachowuje się najzupełniej poprawnie, nie upija się, nie robi żadnych awantur. W hotelu ma jak najlepszą opinię”<sup>35</sup>.

Oczywiście, pozory mylą i to właśnie spokojny Amerykanin okazuje się poszukiwanym mordercą. W tym fragmencie widać jednak przede wszystkim, że autor wykorzysta każdą sytuację, aby negatywnie scharakteryzować przybyszy zza granicy (rzecz jasna, spoza bloku komunistycznego), nawet gdy są to wyłącznie postacie epizodyczne, nijak niezwiązane z dalszym rozwojem fabuły.

Zepsucie moralne, które ma wynikać z określonej przynależności klasowej, autorzy omawianych powieści szczególnie podkreślali u sprawców zbrodni. Oto na przykład morderczyni w *Śladzie rękawiczki* okazują się groteskową i zmanierowaną burżujką:

„Jej chłód nieco topnieje. Ach, tak! Naturalnie, porucznik wybacz, proszę, proszę siadać – ona bywa roztargniona. Kawy? – Wysocki przystaje na kawę i z trudem opanowuje uśmiech, gdy tamta ruchem królowej naciska małą gruszeczkę, zawieszoną na ramieniu żyrandola. W głębi mieszkania słychać terkot dzwonka. [...]

– W Miłosnej zamordowano właścicielkę pensjonatu Sfinks [...].

– Potworne! – unosi dłonie do skroni, na serdecznym palcu skrzy się ostro szlifowany brylant. Przez chwilę demonstruje okolicznościowy smutek z powodu czyjejś tam śmierci”<sup>36</sup>.

Z jednej strony, celem tego rodzaju scen jest wywołanie wrażenia, że to przedstawiciele tych określonych grup popełniają zbrodnie, w przeciwieństwie do robotników, chłopów czy przedstawicieli aparatu władzy. Z drugiej – tak sformułowane opisy służą również deprecjonowaniu

<sup>35</sup> Z. Zeydler-Zborowski, *Bardzo dobry fachowiec*, Warszawa 1977, s. 185–186.

<sup>36</sup> H. Sekuła, *op. cit.*, s. 32.

sprawców w oczach czytelnika, aby nie mógł on odczuwać dla nich jakiegokolwiek sympatii, współczucia albo zrozumienia.

Ten pierwszy aspekt właściwie wszystkie analizowane teksty wypełniają konsekwentnie. Jeśli już logika fabuły wymusza, aby przestępcą okazał się proletariusz, jak np. w *Wagonie pocztowym* GM 38552 Edigeya, gdzie w kradzież przesyłki pieniężnej musiał być zaangażowany konwojent z Poczty Polskiej, to i tak autor w jakiś sposób odcina go od „zdrowej tkanki społeczeństwa”. We wspomnianym utworze Edigeya na sam koniec wychodzi na jaw, że złodziej już wcześniej odsiadywał wyrok w więzieniu, a na poczcie pracuje od niedawna. Ta informacja niczemu fabularnie nie służy: nie pozwala rozwiązać zagadki (bo ta jest już wyjaśniona), nie tłumaczy nawet żadnego jej aspektu. Ma ona tylko utwierdzić czytelnika w przekonaniu, że zbrodnie popełniają wyłącznie degeneraci.

Zazwyczaj jednak klasa robotnicza, jeżeli w ogóle w powieści występuje, jest przedstawiana w pozytywnym świetle. Chyba najlepszym przykładem będzie tu *Złocisty przegrywa*, w którym autorka nie tylko ukazała nam pracowników chętnie współpracujących z milicją przy ujawnianiu ciemnych interesów swoich pracodawców (w prywatnych firmach, rzecz jasna), ale także umieściła scenę zebrania komitetu zakładowego partii w fabryce KOLTEN. Ponownie: wątek ten nie ma żadnego fabularnego uzasadnienia i nie służy rozwojowi akcji, wiąże się z nią tylko tematycznie – spotkanie dotyczy walki ze spekulantami. Z opisu dowiadujemy się: „Aktyw KOLTEN-u był ostry, wymagający, byle co go nie zadowalało. Nie znosili martwych, pustych zdań, żądali – tak, żądali, a nie prosili – mowy konkretnej i opartej na prawdzie”<sup>37</sup>. Dalej jesteśmy świadkami płomiennych przemówień różnych pracowników, które nawołują do wspólnego wysiłku dla zlikwidowania gospodarczej przestępczości<sup>38</sup> i zwiększenia dyscypliny<sup>39</sup>, a jedno z nich schodzi nawet na sprawy wychowawcze. Wszystko zaś wieńczy następujący dialog, do którego dochodzi po okraszonym cytatami przemówieniu jednego z brygadzystów:

„Ktoś z zebranych spytał:

– Czyje to były słowa, które cytowaliście na początku?

Brygadzysta dotknął blizny na policzku, uśmiechnął się i odparł:

– Feliksa Dzierżyńskiego. – A potem mruknął, już tylko do siebie: – Szkoda, że go nie ma z nami”<sup>40</sup>.

<sup>37</sup> A. Kłodzińska, *op. cit.*, s. 109.

<sup>38</sup> *Ibidem*, s. 111.

<sup>39</sup> *Ibidem*, s. 112.

<sup>40</sup> *Ibidem*, s. 113.



Trudno chyba o bardziej wprost wyrażoną propagandę, kojarzącą się raczej z socrealizmem niż prozą początku lat 80., a jest to w zasadzie jedna z nielicznych scena w pierwowzorach literackich *o7 zgłoś się*, w których pojawiają się robotnicy.

Wspomnieliśmy już wcześniej o częstym w powieściach milicyjnych deprecjonowaniu sprawców przestępstw, chociażby przez takie opisy, jak przytaczany wyżej fragment autorstwa Sekuły. Miało to na celu wykreowanie świata z jasnym i klarownym podziałem wartości, wszystkimi pozytywnymi aspektami po stronie milicji, a wszystkimi negatywnymi – po stronie przestępców<sup>41</sup>. Stąd duża dbałość o to, żeby czytelnik od początku nie darzył ich sympatią, aby wykluczyć możliwość współczucia im czy próbę zrozumienia ich motywacji. Morderca ze *Świetlistego ostrza*, mszczący się na sprawcach śmierci swojej żony, mógłby wzbudzać u odbiorców tekstu dylematy i pytania: czy ma do tego prawo, czy milicja powinna go bezwzględnie ścigać, a sąd skazywać itp. Mógłby też wywoływać współczucie. Tymczasem swoją zemstę zaczyna od zabójstwa niewinnego milicjanta, którego dokonuje, aby zdobyć pistolet. Potrzebuje broni palnej, mimo że jest jednocześnie mistrzem w rzucaniu nożami, a zatem cały wątek w zasadzie ma w konstrukcji powieści charakter zbędny. Potem bohater eliminuje także innych przypadkowych świadków swoich zbrodni, co z miejsca skazuje go na potępienie w oczach czytelnika.

W przewrotny sposób tę dbałość o stworzenie świata bez dylematów widać w *Strzale na dansingu*. Tam ofiarą jest bezwzględny szantażysta Romski, a mordercą – szantażowana przez niego śpiewaczka, którą niegdyś zmuszał on do prostytucji i od której żądał coraz więcej pieniędzy i powrotu do dawnej profesji. Wobec takiej motywacji czytelnik naturalnie stoi po stronie zabójczyni, ale okazuje się, że to samo robi także milicja i cały aparat sądowniczy. Oczywiście, aresztują ją, bo muszą ukarać przestępcę, ale też załatwiają dobre warunki w celi, opiekę dla dziecka, pr.rator uwzględnia w akcie oskarżenia wszelkie okoliczności łagodzące, a wszyscy są niemal pewni łagodnego wyr. sądu. W ten sposób klarowny podział wartości zostaje zachowany.

Podobnie sprawa wygląda w tych tytułach, w których pojawia się przestępczość zorganizowana – grupa z *Major opóźnia akcję* sprowadza nielegalnie swetry z Francji, a ta ze *Złocisty przegrywa* spekuluje czekoladą, chrzanem, pralkami i innymi towarami deficytowymi. Tutaj również czytelnik musi zostać na różne sposoby zapewniony, że z tymi przestępcami należy walczyć bezwzględnie. Autorzy nie ograniczyli się do pokazania najciemniejszej strony ich aktywności, czyli morderstw. Dodatkowo w powieściach tych pojawiają się fragmenty, które mają upew-

41 Zob. S. Barańczak, *W kręgu...*, s. 111.

nić czytelnika, że zwalczenie tego typu działalności leży w interesie całego społeczeństwa:

„Urząd celny donosi o inwazji przesyłek, prawdziwej lawinie, na którą nie ma sposobu; każdy dzień kosztuje miliony, którymi można by załatać niejedną dziurę w tym kraju. Nie stać nas na taką rozrzutność – myśli ponuro Drwień – gdybym powtórzył to ojcu, powiedziałby, że przez takich jak ja dostaje zbyt skromną emeryturę, a syna sąsiadów nie przyjmują do przedszkola – ile przedszkoli można by wybudować za ten plik milionów?”<sup>42</sup>

Adaptując te powieści, twórcy *o7 zgłoś się* wyraźnie zrezygnowali z charakteryzowania postaci językiem propagandy rodem z lat 60. Ich przynależność klasowa nie jest już akcentowana i podkreślana, a przynajmniej nie tak jednoznacznie jak wcześniej. Nie pojawiają się np. wypowiedzi czy wątki służące wyłącznie uderzeniu w jakąś konkretną grupę. Przytaczana wyżej lista trzech zagranicznych turystów z *Bardzo dobrego fachowca* nieco się zmienia w jego adaptacji – *Przerwanym urlopie*. Znika handlarz narkotykami, a zamiast niego pojawia się brytyjski profesor, przybyły do Polski na zaproszenie PAN-u.

Zauważmy również, że w serialu rozmyciu ulega granica oddzielająca głównego bohatera-milicjanta (przynależącego przecież do „zdrowej tkanki społeczeństwa”) od zdegenerowanego półświatka. Borewicz (którego w pierwszym odcinku, gdy działa on *incognito*, mamy właściwie cały czas za kryminalistę, co również w ciekawy sposób kreuje go w oczach widza) zdaje się bardzo dobrze czuć w knajpach, restauracjach, drogich hotelach czy nielegalnych kasynach (w *Strzale na dansingu* milicjant przyszedł do tego przybytku, gdy ten był zamknięty, i w zwykłej rozmowie wyciągnął z właściciela potrzebne mu informacje; w tym samym celu bohater serialowy *incognito* razem z sierżant Ewą odwiedza dom gry i wykazuje się tam np. znajomością reguł ruletki, która z miejsca wciąga jego partnerkę). Ta wzbudzająca podziw widza postać wcale nie odcina się od środowiska odległego od wartości promowanych przez oficjalne czynniki. To duża zmiana w stosunku do powieści milicyjnej, gdzie, jak wspominaliśmy, funkcjonariusz miał być jak najbliższy ogółowi społeczeństwa. Tymczasem świat znany zwykłym ludziom reprezentuje w serialu Zubek, który stanowi przecież jedynie komiczne tło dla Borewicza.

Również w kreacji postaci sprawców zbrodni mniejszą rolę odgrywa przynależność do konkretnej grupy. Zamiast tego akcentuje się raczej osobiste motywacje. Groteskowa burżujka ze *Śladu rękawiczki* w serialu jest kobietą nieszczęśliwą, niekochaną i zdradzaną. Zupełnie nie podkreśla się jej umiłowania bogactwa, wręcz przeciwnie – choć ma ona

<sup>42</sup> M. Dor, *Major opóźnia akcję*, Warszawa 1970, s. 51.

duży i luksusowy dom, to nie pojawia się w ogóle postać służącej, a sama kobieta nie nosi biżuterii i ubiera się w skromny, czarny strój. Równie znamienna zmiana zaszła w scenariuszu odcinka *Dlaczego pan zabił moją mamę?*. W powieści Hauerta jesteśmy w zasadzie pewni, że Włoch Ferretti zamordował swoją żonę, aby móc się związać z kochanką z Polski. Bolski wprawdzie stwierdza, że musi jeszcze sprawdzić, czy nie był to nieszczęśliwy wypadek, ale czytelnik raczej wątpi w taki scenariusz, skoro cudzoziemiec już rok wcześniej obiecywał Polce, że będzie miał dla niej paszport. W serialu zaś śmierć kobiety zostaje spowodowana nieumyślnie, w wyniku szarpaniny. Nie jest to zatem morderstwo z zimną krwią, ale wypadek.

Jeszcze innych zmian dokonali scenarzyści w fabule *Wagonu pocztowego GM 38552*: w opartym na nim odcinku sprawca nie ma kryminalnej przeszłości. Wycięto zatem wątek, którego jedynym uzasadnieniem były kwestie propagandowe. Podobnie zresztą potraktowano postać innego podejrzanego – beczelnego i butnego pocztowca. W powieści te cechy charakteru uzasadniała mianowicie jego przynależność do związku zawodowego, co miało go uchronić przed zwolnieniem. W r. wydania kryminału (1966) jedyne istniejące związki zawodowe podlegały, oczywiście, oficjalnym władzom. W serialu pocztowiec pozostał niezbyt sympatyczną postacią, ale nie uzasadniano już tego jego pozycją w związku zawodowym, mimo że zapewne byłoby to dobrze widziane przez władze w chwili powstawania odcinka, czyli w r. 1981.

Ponadto serial, w przeciwieństwie do swoich literackich pierwowzórów, zaczyna dopuszczać dylematy i wątpliwości u widza, co więcej – wydaje się, że to na nich ma bazować odbiorcza przyjemność. *Strzał na dancingu* kończy się w momencie aresztowania sprawczyni, nie otrzymujemy informacji o jej dalszych losach. W ostatniej scenie zabójczyni otrzymuje jeszcze szansę, by – stojąc z kamienną twarzą i w bezruchu na scenie – zaśpiewać rzewną, smutną piosenkę, co w oczywisty sposób ma wzbudzić w widzu litość. W powstałym na bazie *Świetlistego ostrza* odcinka *Rozkład jazdy* brak z kolei wątków z morderstwem milicjanta i niewinnego świadka – bohater zabija głównie osoby odpowiedzialne za śmierć jego żony, jawiąc się widzowi jako mściciel niezawinionych krzywd. W toku fabuły ofiarą pada również jego kochanka, która mogłaby go wydać, jednak do tego zmuszają go już okoliczności, a nie zdeprawowanie, sama zaś kochanka jest portretowana tak, aby wzbudzić raczej niechęć widza. Odbiorca pozostaje bez jasnych wskazówek co do tego, jak ma się do postaci mordercy ustosunkować, nadano mu bowiem rysy tragiczne. Chęć pomsty rywalizuje w nim z potępieniem samosądu. Pozostawiono więc miejsce na własną ocenę widza, który może stanąć po stronie sprawcy, a nie milicji.

Także przestępstwa gospodarcze nie są już tak całościowo i jednostronnie potępiane, Borewicz okazuje się mieć zdroworozsądkowy (i zapewne bliższy odbiorcom) sposób patrzenia na to, co nazywano spekulacją:

„Borewicz: Mimo że mnie osobiście śmieszą te łapanki po bazarach za babami, które sprzedają państwowe majtki...

Major: Daruj sobie te oceny.

Borewicz: ...bo to i tak nic nie da dopóki majątek nie będzie pod dostatkiem.

Major: Poruczniku Borewicz!

Borewicz: Tak jest, panie majorze” (*Złocisty*).

Główny bohater angażuje się więc w sprawę wyłącznie z powodu natrafienia na ślady aktywności dużego gangu, który działa bezwzględnie. W powieściach milicyjnych nie było miejsca na tego typu uwagi; tam środowisko bazarowe to wcale nie nieszkodliwe „baby”, ale cała rzesza groźnych spekulantów, wykorzystujących „przejściowe trudności”, aby sprzedawać ludziom towar, często zresztą gorszej jakości, nawet trujący.

Zbrodnia nie jest już zatem kwestią wyizolowaną, wręcz przeciwnie – odsłania cały szereg mniejszych lub większych grzechów, przewinień i cichych tragedii ludzkich. Piotr Kowalski, analizując mitologię zbrodni zawarte w polskich produkcjach kryminalnych, stwierdził w swoim tekście: „niektóre z odcinków serialu *07 – zgłoś się* można byłoby przytaczać jako przykład odmiennego ethosu zbrodni (także i innej konwencji – czarnego kryminału)”<sup>43</sup>. Produkcja Szmagiera oferuje bowiem widzom możliwość obcowania z dwuznacznym napięciem, wynikającym z konfliktu równorzędnych wartości. Jest to jednak dwuznaczność czysto konwencyjna, niepodejmująca w sposób dosłowny refleksji nad rzeczywistością. Twórcy *07 zgłoś się* bardzo starannie umieszczają w kolejnych fabułach elementy i postacie (nie zawsze są to zbrodniarze) niełatwe do oceny, aranżując konflikty dwóch wartości powszechnie uważanych za istotne, a jednocześnie unikając waloryzowania moralnego, które mogłoby zburzyć ambiwalentne uczucia widzów. Ci bowiem czerpią z tej ambiwalencji przyjemność. Jest to, rzecz jasna, chwyt charakterystyczny dla konwencji i gatunków kryminalnych wywodzących się z tradycji czarnej powieści i filmu *noir*.

Zmiany, o jakich tu mowa, nie oznaczają jednak, że wśród przestępców w *07 zgłoś się* pojawiają się osoby powiązane z aparatem władzy.

<sup>43</sup> P. Kowalski, *Kryminały, które ukradły zbrodnie*, [w:] *Problemy teorii dzieła filmowego*, red. J. Trzysadłowski, Wrocław 1985, s. 134.

Rzadko znajdują się one choćby w gronie podejrzanych, a nawet wtedy tropy do nich wiodące okazują się fałszywe. Niemniej wątki tego typu dają czasem sposobność do wspomnienia o swoistym niepisanym immunitecie i nietykalności, jakim cieszyli się partyjni dygnitarze. Taki dialog toczy się między Borewiczem a miejscowym sierżantem milicji, gdy asystentka tego pierwszego podsuwa pomysł, że za morderstwem mógł stać zazdrosny mąż, który sprawuje funkcję gminnego sekretarza:

„Borewicz: Coś w tym może być. Trzeba go będzie sprawdzić.

Sierżant: Sekretarza?!

Borewicz: Na nasze szczęście gminnego” (*Złocisty*).

Znowu zostaje zasygnalizowane, że system władzy nie jest tak kryształowy, jak kreuje go propaganda. Sam serial zyskuje dzięki temu na realizmie, a Borewicz – na sympatii widzów. I tylko on, bo przecież reszta aparatu ścigania najwyraźniej panicznie obawia się sprawdzania sekretarza partii, nawet gminnego.

Takie motywy pojawiają się jednak niezwykle rzadko; twórcy serialu postanowili nie pokazywać partyjnych dygnitarzy, aby uniknąć problemów z cenzurą. Najważniejszą zmianą w kreacji podejrzanych i sprawców jest przede wszystkim odejście od języka propagandowego, również w odniesieniu do tych grup, których władza ludowa nie tolerowała. Widać wyraźnie, że postacie z *07 zgłoś się* miały po prostu być intrygujące i niejednoznaczne, a nie stanowić pretekst do propagandowych tyrad na temat całej klasy społecznej czy *exempla* degrengolady ich środowiska. Tworzenie sytuacji sprzyjających dylematom i wątpliwościom odbiorców oraz akcentowanie prywatnych motywacji popełnionych zbrodni to znowu próba przesunięcia konwencji fabularnej typowej dla powieści milicyjnej w stronę czarnego kryminału. Oczywiście – ponownie – przejście to nie mogło zostać dokonane całkowicie, co dobrze unaocznia kwestia nieobecności wśród przestępców przedstawicieli aparatu władzy.

Powyższa analiza sposobów kreowania postaci w *07 zgłoś się* i jego literackich pierwowzorach pokazuje, jaką strategię obrali twórcy serialu przy adaptowaniu wybranych powieści. Aby uniknąć nierozwiązywalnej sprzeczności, o której pisał Barańczak, konsekwentnie tłumili oni elementy propagandowe i ideologiczne. Z dwóch równorzędnych celów powieści milicyjnej – rozrywkowego i perswazyjnego – w serialu zdecydowanie na czoło wysunięto ten pierwszy, drugi odsuwając w cień, choć nie pozbywając się go całkowicie. *07 zgłoś się* staje się przez to przede

**Zakończenie**

wszystkim kryminałem osadzonym w polskich realiach, nie zaś materiałem propagandowym. Mamy zatem do czynienia z pewnym paradoksem, gdyż ekranizacja powieści milicyjnych w istocie dość daleko odchodzi od konwencji wyjściowej, twórczo przekształcając wiele jej elementów. Zamiast charakterystycznych dla powieści milicyjnej struktur wywodzących się z powieści tendencyjnej sięgnięto po formuły charakterystyczne dla kina policyjnego święcącego triumfy w USA w latach 70. i 80. Literackie pierwowzory dostarczały zrębów kryminalnej intrygi, jednak sposób ich konkretyzacji abstrahował od kontekstu ideologicznego. Proces ten znajduje zresztą potwierdzenia w słowach samych twórców. Jak stwierdził Bronisław Cieślak, wcielający się w rolę Borewicz: „Mieliśmy świadomość, że stoimy przed potencjalnym zarzutem robienia propagandy, więc w maksymalnym stopniu staraliśmy się przed tym ustrzec. W serialu jest mnóstwo sygnałów, kwestii, mrugnięć oka, które mają nas przed tym ochronić”<sup>44</sup>.

Wydaje się to interesujące o tyle, że spośród wszystkich mediów to telewizja podlegała ostrzejszym obostrzeniom cenzorskim niż literatura:

„Wydaje się, że rację miał Zygmunt Kałużyński, który stwierdził, iż w hierarchii przyzwolenia stosowanej przez kontrolę telewizja zajmowała pierwsze miejsce, potem było kino, prasa codzienna, tygodniki, miesięczniki, wreszcie książki, czyli że na przykład kontrowersyjna wypowiedź lub myśl, która nie mogła pokazać się na ekranie kinowym, mogła czasem pojawić się w prasie lub książce”<sup>45</sup>.

Tymczasem, jak starałem się wykazać, to właśnie *o7 zgłoś się* było dziełem zdecydowanie odważniejszym w formułowaniu kontrowersyjnych politycznie czy obyczajowo treści, a także o dużo mniejszym wydźwięku propagandowym niż teksty, na których bazie powstało. Dla wyjaśnienia tego paradoksu kluczowe wydają się dwie sprawy. Po pierwsze, większość zmian w stosunku do literackich pierwowzorów to jednak nie dopisywanie kontrowersyjnych stwierdzeń czy wątków (których przecież nie ma tak wiele), lecz usuwanie tych naiwnie, natarczywie i bezpośrednio propagandowych. Różnica polega więc głównie nie na tym, co się mówi, ale na tym, czego się nie mówi. Za pozbyciem się treści perswazyjnych nie poszło kwestionowanie słuszności systemu, gdyż było to po prostu niemożliwe w realiach telewizji PRL-u. Nawet gdy pojawiają się wspomniane wyżej drobne aluzje do zepsucia systemu władzy, to raczej po to, żeby sprawić, by widzowie, w latach 80. w większości nieprzychylni rządzącym, odnaleźli w serialu swój światopogląd. Widzimy tu więc proces podobny do tego, jaki w zachodniej popkulturze dostrzegł Um-

<sup>44</sup> P. K. Piotrowski, *op. cit.*, s. 53.

<sup>45</sup> A. Gajewski, *Polski film sensacyjno-kryminalny (1960–1980)*, Warszawa 2008, s. 29.

berto Eco – ideologia ma nie tyle propagować określone postawy, ile pokrywać się z postawami wyznawanymi przez czytelnika<sup>46</sup>.

Po drugie, częściowym wyjaśnieniem wspomnianego paradoksu może być zmienny historyczny kontekst, w jakim tworzono serial oraz jego literackie pierwowzory. Jak stwierdziła Dorota Skotarczak, filmom wyprodukowanym w Polsce Ludowej zawsze towarzyszyła pewna rama ideologiczna, czyli rodzaj propagandowych założeń, które musiały być spełnione – swego rodzaju trybut spłacany władzy. Szerokość owej ramy ulegała jednak zmianie w zależności od okresu i sytuacji politycznej<sup>47</sup>. Tymczasem duża część z omówionych powieści została wydana w latach 60. lub na samym początku 70., a *07 zgłoś się* zaczyna powstawać w 1976 r., więc niemal w połowie dekady rządów Edwarda Gierka. W tym okresie, z jednej strony, złagodowano cenzurę i nastąpiło otwarcie na Zachód, z drugiej zaś – uległ zmianie sposób formułowania propagandowego przekazu. Zniknął agresywny język i figura wroga (a jest to przecież jedna z głównych modyfikacji wprowadzonych przez scenarzystów *07 zgłoś się* do pierwotnych fabuł), pojawiły się zaś hasła głoszące postęp, rozwój i dobrobyt:

„W latach 70. wraz z nastaniem epoki Edwarda Gierka [...] skostniały język propagandy politycznej nieco się zmienił, chociaż model komunikacji jednokierunkowej połączonej z poddańczą kulturą polityczną był nienaruszalny, pilnie strzeżony przez władzę PRL. [...] szarą rzeczywistość lat gomułkowskich starano się zastąpić wizją socjalistycznej Polski zasobnej i bogatej, z namiastką dobrobytu zachodnioeuropejskiego tworzonego dzięki beztrudnym wydawanym kredytom. Rozpoczął się więc okres propagandy sukcesu [...]”<sup>48</sup>.

*07 zgłoś się* powstawał zatem w nieco innym kontekście społeczno-politycznym i być może dlatego wolny jest od natęczenia formułowanych treści propagandowych. Tę charakterystyczną cechę serial zdołał zachować do końca dziewiętej dekady XX w., zwłaszcza że lata, w których produkowano poszczególne serie, także cechowało pewne odprężenie w stosunkach wewnętrznych PRL. Najlepszy przykład to odcinki z 1981 r., nakręcone w dobie poprzedzającego stan wojenny „karnawału Solidarności” (według Piotra K. Piotrowskiego ostatnie sceny powstawały

46 U. Eco, *Struktury narracyjne u Fleminga*, [w:] *idem, Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią*, przeł. J. Ugniewska, Warszawa 1996, s. 214; M. Tomaszewicz-Ostrowska, „*07 zgłoś się*” albo *polityka niepoprawności*, „Er(r)go” 2005, nr 2, s. 100.

47 D. Skotarczak, *Film fabularny jako źródło do badań historii PRL*, [w:] *Wizualizacja wiedzy. Od Biblia Pauperum do hipertekstu*, red. M. Kluza, Lublin 2011, s. 214–215; <http://bit.ly/1yQqHsI> [dostęp: 16.09.2013].

48 I. Kamińska-Szmaj, *Agresja językowa w życiu publicznym. Leksykon inwektyw politycznych, 1918–2000*, Wrocław 2007, s. 31.



jeszcze po 13.12.1981<sup>49</sup>), czyli w okresie znacznego zwiększenia marginesu swobody twórczej. Chronologia nie tłumaczy jednak wszystkiego. Powieść *Złocisty przegrywa*, w której na zebraniu komitetu zakładowego robotnicy wyrażają tęsknotę za Dzierżyńskim, Kłodzińska wydała przecież w r. 1980.

W kontekście przekazu propagandowego niebagatelna jest również rola, jaką serial odgrywał w PRL-owskiej telewizji. Nakręcony na wzór produkcji zachodnich oraz oglądany i uwielbiany przez masową publiczność, był tym, czego potrzebowała wówczas TR, propagandowy przekaz programów publicystycznych i informacyjnych musiał bowiem być w rozmówce równoważony przez produkcje rozrywkowe. Miały one przyciągać widzów przed odbiorniki i zyskiwać ich sympatię. Strategia taka nasiliła się zwłaszcza w latach 80., kiedy to wręcz zdecydowano się dostarczać oglądającym programów jak najbardziej schlebających ich gustom<sup>50</sup>. W związku z tym można założyć, że *o7 zgłoś się* było już produktem czasów, w których PRL-owska kultura nie ustawiała się w kontrze do kultury masowej Zachodu, ale raczej próbowała twórczo adaptować jej elementy, wpisując je w rodzimy krajobraz i traktując instrumentalnie.

Omówiona w tym artykule strategia, jaką twórcy serialu obrali przy adaptacji powieści milicyjnych na swoje potrzeby, spowodowała zatem poważne i daleko idące zmiany w wydźwięku oryginalnych fabuł. Dlatego właśnie nie sposób się zgodzić z twierdzeniami z przywoływanego na wstępie artykułu Stachówny. Jego główna teza brzmi następująco:

„We wszystkich dwudziestu jeden filmach [składających się na *o7 zgłoś się*] zachowane zostały podstawowe zasady konstrukcji różniące polską powieść milicyjną i polski film kryminalny od klasycznych kryminalnych wzorów”<sup>51</sup>.

Jednoznacznie przeczy temu nie tylko powyższa analiza, ale przede wszystkim ciągła popularność serialu o poruczniku Borewicu. O ile bowiem powieści milicyjne zostały niemal całkowicie zapomniane, podobnie jak większość seriali i filmów kryminalnych doby PRL-u, o tyle *o7 zgłoś się* wciąż jest wznawiany i chętnie oglądany, także przez tych, którzy epoki Polski Ludowej nie mają szans pamiętać. Dzieje się tak właśnie dlatego, że nie jest on obciążony funkcją propagandową w takim stopniu, jak wymienione powyżej dzieła.

Stanisław Barańczak powątpiewał w to, że stworzenie kultury masowej w realiach socjalistycznych jest w ogóle możliwe. Uważał, iż musiałaby ona harmonijnie godzić „zadania perswazyjne z funkcjami ludycz-

49 P. K. Piotrowski, *op. cit.*, s. 205.

50 Zob. K. Pokorna-Ignatowicz, *Telewizja w systemie politycznym i medialnym PRL. Między polityką a widzem*, Kraków 2003, s. 213–216.

51 G. Stachówna, *op. cit.*, s. 85.



nymi i zarazem wysokim poziomem artystycznym”, co było w zasadzie niemożliwe albo przynajmniej bardzo trudne do spełnienia<sup>52</sup>. Problem stanowiły wymogi propagandowe i producenci omawianego serialu zdawali się mieć tego świadomość. *07 zgłoś się* właśnie dlatego jest tak popularnym dziełem popkultury, gdyż to funkcja rozrywkowa, dzięki przemysłowej strategii twórczej, wysunęła się w nim na pierwszy plan, podczas gdy rola propagandy została znacznie osłabiona.

#### Literatura podmiotu:

- Bogusławski Andrzej, *Świetliste ostrze*, Warszawa 1977.  
 Dor Marcin, *Major opóźnia akcję*, Warszawa 1970.  
 Edigey Jerzy, *Baba-Jaga gubi trop*, Warszawa 2011.  
 Edigey Jerzy, *Strzał na dansingu*, Warszawa 1975.  
 Edigey Jerzy, *Wagon pocztowy GM 38552*, Warszawa 1966.  
 Gerłowski Andrzej, *Stabilne życie Roberta K.*, Warszawa 1980.  
 Gierałtowski Jerzy, *Grobowiec rodziny von Rausch*, Warszawa 1972.  
 Grodziński Juliusz, *Biała karawana*, Białystok 1980.  
 Hauert Adam, *Dlaczego pan zabił moją mamę?*, Warszawa 1970.  
 Janicki Jerzy, *Amerykańska guma do żucia „Pinky”*, Warszawa 1972.  
 Kłodzińska Anna, *Nie bój się nocy*, Warszawa 1968.  
 Kłodzińska Anna, *Złocisty przegrywa*, Warszawa 1980.  
 Sekuła Helena, *Ślad rękawiczki*, Warszawa 1972.  
 Zbyszewski Brunon, *Ścigany przez samego siebie*, Łódź 1972.  
 Zeydler-Zborowski Zygmunt, *Bardzo dobry fachowiec*, Warszawa 1977.

#### Literatura przedmiotu:

- Barańczak Stanisław, *Czytelnik ubezwłasnowolniony. Perswazja w masowej kulturze literackiej PRL*, Paryż 1984.  
 Gajewski Arkadiusz, *Polski film sensacyjno-kryminalny (1960–1980)*, Warszawa 2008.  
 Głowacki Janusz, *W nocy gorzej widać, czyli J.G. na tropie*, [w:] *idem, W nocy gorzej widać*, Warszawa 1972, s. 59–68.  
 Hendrykowski Marek, *Porucznik Borewicz jako idol popkultury*, „Images” 2005, nr 5/6, s. 69–78.  
 Jastrzębski Jerzy, *Czas relaksu: o literaturze masowej i jej okolicach*, Wrocław 1982.  
 Jeziński Marek, *Świat porucznika Borewicza*, „Przegląd Artystyczno-Literacki” 2000, nr 1/2, s. 129–136.  
 Kowalski Piotr, *Kryminały, które ukradły zbrodnie*, [w:] *Problemy teorii dzieła filmowego*, red. J. Trzynadłowski, Wrocław 1985.

#### Bibliografia

<sup>52</sup> S. Barańczak, *W kręgu...*, s. 129–130.

- Kwiatek Wojciech Piotr, *Zagadki bez niewiadomych, czyli kto i dlaczego zamordował polską powieść kryminalną*, Brwinów 2007.
- Pokorna-Ignatowicz Katarzyna, *Telewizja w systemie politycznym i medialnym PRL. Między polityką a widzem*, Kraków 2003.
- Skotarczak Dorota, *O powieści milicyjnej pozytywnie* [w:] *Kultura popularna w Polsce w latach 1944–1989*, red. K. Stańczak-Wiślicz, Warszawa 2012, s. 177–188.
- Skotarczak Dorota, *Pierwsze i drugie życie powieści milicyjnej*, [w:] *Pop-komunizm. Doświadczenie komunizmu a kultura popularna*, red. M. Bogusławska, Z. Grębecka, Kraków 2010, s. 101–109.
- Stachówna Grażyna, *Jednoznaczny świat porucznika Borewicza*, „Dialog” 1990, nr 3, s. 84–90.
- Toeplitz Krzysztof Teodor, *Zbrodnia po polsku*, [w:] *idem, Mieszkańcy masowej wyobraźni*, Warszawa 1970.
- Tomaszkiewicz-Ostrowska Małgorzata, „07 zgłoś się” albo polityka niepoprawności, „Er(r)go” 2005, nr 2, s. 95–102.
- Wajda Katarzyna, *07 wciąż się zgłasza: Sławomir Borewicz – nasz chłopak w MO*, „Kultura Popularna” 2004, nr 4, s. 41–49.
- Wajda Katarzyna, *Bond stąd, czyli porucznik Borewicz kontra redaktor Maj*, [w:] *Kultowe seriale PRL-u*, red. M. Karwala, B. Serwatka, Kraków 2010, s. 143–169.

## Wędrowki po rozpadających się światach – konwencja *soc-noir* w tetralogii (*Golem*, *Wojna światów – Następne stulecie*, *O-bi*, *o-ba: Koniec cywilizacji*, *Ga, ga: Chwała* *bohaterom*) Piotra Szulkina

### Abstrakt

Artykuł omawia tetralogię *science fiction* Piotra Szulkina (*Golem*, *Wojna światów – Następne stulecie*, *O-bi, o-ba: Koniec cywilizacji*, *Ga, ga: Chwała bohaterom*), skupiając się na śladach obecnej w nich estetyki *noir*. Tropem te uwidaczniają się zarówno na poziomie formalnym (sam Szulkin wskazuje, że są to celowe stylizacje) i fabularnym, jak i na poziomie świata przedstawionego. Stąd propozycja określenia ich jako „*soc-noir*” (socjalistyczny *noir*). Obecność motywów noirowych umożliwia odczytanie filmów Szulkina jako dokumentujących – tak jak klasyczny *noir* – traumę epoki i właściwy dla niej kryzys wartości.

### Słowa kluczowe

Kino PRL-u, film *science fiction*, film *noir*, *soc-noir*, kino polskie, Piotr Szulkin

## **Wędrowki po rozpadających się światach – konwencja soc-noir w tetralogii (*Golem, Wojna światów – Następne stulecie, O-bi, o-ba: Koniec cywilizacji, Ga, ga: Chwała bohaterom*) Piotra Szulkin**

Piotr Szulkin nie należy do reżyserów, którzy doczekali się obszernej i pogłębionej refleksji nad swoją twórczością. Po części zapewne przez jego długotrwałe milczenie w ciągu ostatnich 17 lat, które przerwał tylko *Ubu królem* (2003). Charakterystyczne, że w nielicznych analizach – dotyczących najczęściej interesującego nas tu cyklu – używano kluczy nietypowych dla polskiego kina. Krzysztof Loska rozważał tetralogię, złożoną z filmów: *Golem* (1979), *Wojna światów – Następne stulecie* (1981, premiera 1983), *O-bi, o-ba: Koniec cywilizacji* (1984), *Ga, ga: Chwała bohaterom* (1985), jako przykład filmowej dystopii<sup>1</sup>. Z kolei Jakub Majmurek chciał w niej widzieć przykład poetyki, której obecność wyparto na margines historii kina polskiego, tj. surrealizmu<sup>2</sup>. Najpopularniejsze jest oczywiście przekonanie, że filmy te należy odczytywać jako alegorie polityczne<sup>3</sup>. *Wojnę światów...* uważano wręcz za profetyczną zapowiedź stanu wojennego<sup>4</sup>.

1 K. Loska, *Piotr Szulkin – wyobrażenia apokaliptyczna*, [w:] *Autorzy kina polskiego*, red. G. Stachówna, J. Wojnicka, Kraków 2004.

2 J. Majmurek, *Utopie, dystopie, ucieczki. Surrealizm i polskie kino fantastyczne*, [w:] *Dzieje grzechu. Surrealizm w kinie polskim*, red. K. Wielebska, K. Mikurda, Kraków–Warszawa 2010.

3 Zob. M. Parowski, *Socjopatie. Kino prozą – Piotr Szulkin*, [w:] *idem, Małpy Pana Boga. Obrazy*, Warszawa 2013, [epub].

4 Zob. T. Lubelski, *Historia kina polskiego. Twórcy, filmy, konteksty*, Katowice 2009, s. 405.

Nie sugerując, że powyższe tropy nie są właściwe, a nawet uznając je za niezwykle istotne, można zaproponować odczytanie tetralogii Szulkina jako filmów nawiązujących do stylistyki *noir*. Refleksja nad wysoce zróżnicowanym zbiorem produkcji nawiązujących do klasycznych filmów czarnych zrodziła wyjątkowo dużą liczbę określeń porządkujących obszar *neo-noir*, jak: *retro-noir*, *future noir*, *tech-noir*, *psycho-noir* itd.<sup>5</sup> Żadne z nich nie odzwierciedla do końca właściwości tetralogii, stąd zasadne wydaje się zaproponowanie nowego określenia: *soc-noir*, które uwzględnia kontekst historyczny powstania filmów Szulkina w rzeczywistości socjalistycznej. Zarazem wiele wskazuje na to, że *Golem* i kolejne dzieła reżysera z tego okresu byłyby jedynymi przykładami *soc-noir*, co znakomicie podkreśla ich osobność w krajobrazie polskiego kina.

Zebrany poniżej „materiał dowodowy” na to, że filmy Szulkina z lat 1979–1985 wolno traktować jako specyficzne przykłady *neo-noir* może stawiać pewien opór poznawczy. Po pierwsze dlatego, że są w tej twórczości tropy bardziej wyraziste, istotniejsze i dopiero między nimi można doszukiwać się śladów czarnej estetyki. Po drugie – tropy te ulegają permutacjom i rekombinacjom. Do tego istnieją przesłanki, by uznać, że powoli zanikają, czyli najbardziej wyraźne są w *Golemie*. Niewykluczone, że w swym pełnometrażowym debiucie fabularnym reżyser czuł się jeszcze na tyle niepewnie, że skorzystał z gotowych wzorców. Jest to też jedyny film tetralogii, którego scenariusz nie stanowi dzieła wyłącznie Szulkina – współscenarzystą był Tadeusz Sobolewski.

Klasyczny film *noir* (funkcjonujący między 1941 a 1958 r.) najczęściej pojmuje się jako wytwór swojego czasu, odbijający wojenną traumę, a przede wszystkim zagubienie i rozpacz w świecie powojennym wraz ze wszystkimi jego gwałtownymi przemianami, upadkiem ideałów i jasnym systemów wartości. Wojna zmieniła obowiązujące w społeczeństwie amerykańskim zasady ekonomii i handlu, stosunki pracy, role genderowe, samą tkankę społeczną. Nawet jeśli część z tych zmian udało się cofnąć, to pozostawiły one po sobie niepewność, podważającą konstytutywną dla kultury „konieczność” – *status quo*. „Niewątpliwie jednym z głównych czynników generujących na przełomie lat 30. i 40. zjawisko czarnego kina i sprawiających, że fenomen ten trwał jeszcze niemal przez całe lata 50., była II wojna światowa, a potem leczenie po-

5 Wśród najważniejszych publikacji omawiających kompleksowo tendencję *neo-noir* wymienić należy: *The Philosophy of Film Neo-Noir*, red. M. T. Conrad, foreword R. Porfirio, Lexington 2007; F. Hirsch, *Detours and Lost Highways: A Map of Neo-Noir*, New York 1999; R. Martin, *Mean Streets and Raging Bulls: The Legacy of Film Noir in Contemporary American Cinema*, Lanham [Maryland] 1997.

wojennych ran w społeczeństwie amerykańskim, powojenna rozpacz, niepewność, niepokój, jakie po niej pozostały”<sup>6</sup>.

Jednocześnie Stany Zjednoczone uwikłane były wtedy w szersze procesy przekształcania w zurbanizowane, industrialne społeczeństwo konsumpcyjne. „Jako ruch (artystyczny) film *noir* odzwierciedlił chaos okresu przejściowego, w którym stare mity zaczęły się kruszyć, a nie było na ich miejsce nowych – okresu, w którym narodowa tożsamość znalazła się w kryzysie”<sup>7</sup>.

Koniec dekady rządów Edwarda Gierka, kiedy to załamał się względny dobrobyt lat 1970–1975, i początek lat 80. XX w. w Polsce targanej konfliktami społecznymi i politycznymi można potraktować podobnie – jako źródło egzystencjalnych niepokojów przelanych przez autora na taśmę filmową.

### Tożsamość nowego człowieka, czyli *Golem*

Jak wszystkie filmy tetralogii, *Golem* dzieje się w dystopijnej przyszłości. Tuż po scenie laboratoryjnych „narodzin” tytułowego Golema następuje sekwencja wybuchu atomowego, której towarzyszy narracja stylizowana na telewizyjny film dokumentalny lub kronikę filmową opisującą sytuację tuż po wojnie nuklearnej. Widz zostaje więc poinformowany, że cała akcja filmu jest swoistą, szeroko zakrojoną retrospekcją. Co więcej, łatwy do zidentyfikowania dla ówczesnego odbiorcy i doskonale znany z rzeczywistości 1979 r. język propagandy, którym posługuje się narrator, wysyła pesymistyczny komunikat – przyszłość nie niesie żadnej zmiany.

Loska pisze: „W filmach Szulkina, podobnie jak w amerykańskich dystopiach, tematem nie są widowiskowe sceny zniszczeń, ale próby przedstawienia życia po zagładzie, stąd obecność określonej scenerii mrocznego pejzażu, w którym dominuje szarość i brąz, nie ma roślin i zwierząt, zaś ludzkość, zredukowana liczebnie, żyje w podziemiach lub zrujnowanych pustych miastach, na pograniczu szaleństwa”<sup>8</sup>.

Opis ten lepiej oddaje późniejsze filmy Szulkina – do *Golema* pasuje jedynie częściowo. Pierwsze z dzieł tetralogii bowiem, choć faktycznie monochromatyczne, nakręcone w sepii, dominancie kolorystycznej brązów i chorowitych żółci, jest jednak tak klaustrofobiczne, że trudno dopatrywać się w nim jakichkolwiek pejzaży. Akcja niezwykle rzadko i na krótko przenosi się na zewnątrz, a i wtedy jej miejscem są odrapane zaułki i podwórka zdewastowanych kamienic katowickiej dzielnicy Nikiszowiec. Wiele innych scen, jak kolejne przesłuchania, rozgrywa

6 S. Bobowski, *Film noir – repetytorium (zamiast wstępu)*, „Studia Filmoznawcze” t. 31 (2010), s. 8.

7 J. Belton, *American Cinema, American Culture*, Boston 2005, s. 243.

8 K. Loska, *op. cit.*, s. 171.

się w scenerii swą oszczędnością przypominającej warunki teatralne – dwa krzesła, biurko, lampa, poza którymi wszystko tonie w głębokiej ciemności. Typowe dla stylistyki *noir chiaroscuro* jest więc uderzające.

Nawet jeśli miejsce akcji nie tonie w ciemnościach, z pojedynczym źródłem zwykle ostrego światła, to i tak niełatwo się zorientować, gdzie znajdują się bohaterowie. Za pomocą elips, bez sekwencji pośrednich, przenoszą się oni bowiem do trudno identyfikowalnych przestrzeni kamienicznych klatek schodowych, sal przesłuchań, zrujnowanych komórek, hal fabrycznych, szatni – czy raczej „magazynów rzeczy”. Linia opowiadania *Golema* sprawia, że film opiera się procesom poznawczym widza, co – jak zauważa Loska – upodabnia całość do sfery koszmarnego snu<sup>9</sup>.

Przynajmniej jedna ze scen filmu – dialog Pernata i Miriam – zdaje się toczyć w przestrzeni całkowicie metaforycznej, wyróżnionej również przez miękkie, równomierne oświetlenie oraz zupełny brak rekwizytów, które mogłyby odgradzać bohaterów od siebie. Jednak, z niejasnych powodów, dłonie Miriam ukryte są pod chustą, przez którą dotyka ona Pernata. Kolejne ujęcia odsłaniają niepokojącą właściwość pomieszczenia – mianowicie brak jakichkolwiek drzwi.

Nie tylko w warstwie formalnej i konstrukcji przestrzeni *Golem* jawi się jako film *neo-noir*. Jeszcze ważniejsza okazuje się w tym przypadku konstrukcja głównego bohatera. Pernat jest sztucznym stworzeniem poszukującym swojej, straconej wraz z pamięcią, tożsamości, a do tego doppelgängerem. Powstał bowiem w laboratorium rządowym z matrycy „prawdziwego” człowieka, którego resztki wspomnień, niewystarczające do kontynuowania jego życia, zachował. Wątek tożsamości, a także jej związków z pamięcią – w tym pamięcią fałszywą, spreparowaną – jest charakterystyczny dla kina *neo-noir*. Konwencja *science fiction* daje twórce spore możliwości, z czego skorzystał nie tylko Szulkin, ale też Ridley Scott w późniejszym o trzy lata słynnym obrazie łączącym *neo-noir* z fantastyką naukową – *Łowca androidów* (*Blade Runner*, 1982).

„Kto ty jesteś? Przecież Ciebie nie ma. Ty jesteś pustą glinianą skorupą” – słyszy Pernat od ojca Miriam. „No, ja pamiętam. Myśmy rozmawiali kilka godzin, między innymi na temat pańskiej tożsamości, ale nie doszliśmy do żadnych konstruktywnych rezultatów” – dopowiada przesłuchujący mieszanego bohatera oficer śledczy. Prowadzone przez Pernata poszukiwanie tożsamości ma, prócz wewnętrznego, całkiem konkretny, zewnętrzny wymiar, widoczny w próbach odzyskania dowodu osobistego czy pozostawionych w szatni ubrań. Ten instytucjonalny aspekt tożsamości pozwala uzasadnić przedrostek „soc-” przed słowem „*noir*”. Pernat jest

9 *Ibidem*, s. 175.

„półproduktem” systemu totalitarnego dążącego do stworzenia nowego człowieka – niezdolnym ani do oporu, ani (do czasu) do opowiedzenia się po stronie władzy. Dopiero w finale, skonfrontowany z martwym ciałem swojego pierwowzoru, Golem przyłączy się do groteskowej orkiestry wędrującej zaśmieconymi ulicami i pomaszeruje ku „światlanej” przyszłości. Napisy końcowe przerywa transmisja telewizyjna jego propagandowego wystąpienia, w którym oficjalnie zaprzecza on, zgodnie z wersją przedstawioną na początku filmu, istnieniu programu tworzenia sztucznego życia. Przemawiający nowy przywódca otwiera wątek krytyki mediów masowych, najistotniejszy w kolejnym filmie Szulkina.

Upadek  
Człowieka  
z Żelaza, czyli  
*Wojna światów –  
Następne stulecie*

„Jest to film stylizowany wręcz na takie amerykańskie kino z lat 30., 40., 50. Sposób kadrowania, sposób montażu. Nawet dźwięk jest tam specjalnie przerabiany, żeby brzmiał jak nagrywany na starych węglowych mikrofonach” – mówi Szulkin o swoim drugim filmie, przyznając się do inspiracji okresem, kiedy powstawały klasyczne filmy czarne<sup>10</sup>.

Główny temat *Wojny światów*... stanowi – nieobca *noir* i szerzej: filmom amerykańskim z dekad, które Szulkin wymienia jako inspirację, od *Obywatela Kane’a* (*Citizen Kane*, reż. Orson Welles, 1941) po *Asa w potrzasku* (*Ace in the Hole*, reż. Billy Wilder, 1951) – krytyka mediów masowych. W USA w tym okresie skierowana była ona najczęściej w stronę manipulującej opinią publiczną prasy, u Szulkina wymierzona jest w telewizję zabawiającą tłumy groteskowym spektaklem „na śmierć”. „W żadnej dziedzinie kultury i świadomości społecznej w naszym kraju telewizja nie ma tak namiętnych krytyków jak w filmie fabularnym. Świat przekazu telewizyjnego sytuowany jest jako przejaw moralnej degrengolady. Zarówno w *Człowieku z marmuru*, jak i w *Człowieku z żelaza* telewizja jawi się jako złowroga machina rządzona przez cynicznych osobników pozbawionych wszelkich skrupułów” – zaczyna swoją recenzję pod znamennym tytułem *Wojna światów wartości* Henryk Janowski<sup>11</sup>.

Ta zawzięta krytyka medium, do której przyłączył się i Szulkin, nie była przypadkowa. To właśnie w dekadzie rządów ekipy Edwarda Gierka odkryto w Polsce propagandowy potencjał telewizji. Zarządzający nią od 1972 r. Maciej Szczepański zmodernizował instytucję; nie licząc się z kosztami, kupowano sprzęt nagrywający i montażowy, przede wszystkim nowoczesne wozy transmisyjne służące do przekazów na żywo z wielkich imprez masowych z całego kraju. Program telewizyjny łączył wówczas schlebającą nie najwyższym gustom rozrywkę z atrakcyjnie podaną

<sup>10</sup> P. Szulkin, *Część III – Nie jestem twórcą science-fiction*, <http://stopklatka.pl/wideo-relacje/-/6307963,czesc-iii-nie-jestem-tworca-science-fiction> [dostęp: 11.08.2014].

<sup>11</sup> H. Janowski, *Wojna światów wartości*, „Kino” 1983, nr 3, s. 10.



propagandą sukcesu. Już pod koniec lat 70. XX w. Polacy byli boleśnie świadomi zagrożeń i złowieszczej roli socjalistycznej wersji społeczeństwa spektaklu.

Taka jest też filmowa rzeczywistość r. 2000, którą obserwujemy z punktu widzenia Irona Idema (Roman Wilhelmi) – „niezależnego” (jak podpowiada tytuł jego programu) prezentera telewizyjnego. Idem, choć powinien być dziennikarzem poszukującym faktów i prawd – figurą pokrewną detektywowi – jest jednak w tym systemie z miejsca skazany na porażkę, gdyż nikt od niego poszukiwania faktów nie oczekuje, a spreparowane komunikaty są mu podsuwane przez zakulisowych decydentów. Jest on też wyraźnie rozdwojony pomiędzy siebie prywatnego a publiczną personę, którą wytwarza przed kamerami, gdy zakłada perukę w kolorze blond.

Siła, z jaką media masowe mogą zawładnąć wyobraźnią, zostaje również podkreślona przez zadedykowanie filmu Orsonowi Wellesowi – twórcy legendarnego słuchowiska radiowego z 1938 r., opartego na powieści *Wojna światów* (*The War of the Worlds*, 1898, pol. 1899), które, stylizowane na komunikaty z inwazji kosmitów, wzbudziło wśród odbiorców masową panikę. Obok dedykacji dla Wellesa, Szulkin umieszcza też twórcę książki – Herberta George’a Wellsa – do jego dzieła nawiązując, zdaniem Tadeusza Lubelskiego, „swobodnie i raczej parodystycznie”<sup>12</sup>. O ile jednak swoboda Szulkina nie budzi większych wątpliwości, o tyle jego intencja parodystyczna jest wątpliwa. Dzieło Wellsa ma podobny schemat fabularny jak wszystkie części omawianej tu tetralogii – stanowi opis epizodów z podróży przez świat ogarnięty rozpadem, pokazujących coraz bardziej wyraziście ludzką małość, skarleń i szaleństwo.

W taką wędrówkę do piekieł, w której trakcie pozna, nikogo nie ratującą, prawdę o otaczającym go świecie, wyrusza też Iron Idem, po tym jak jego żona (w tej roli Krystyna Janda) zostaje, niczym mityczna Eurydyka, uprowadzona przez Marsjan i stylizowanych na ZOMO funkcjonariuszy policyjnych. Tło tej podróży stanowi wyraźnie noirowe miasto. Od początku filmu jest ono ukazywane jako klaustrofobiczne i zniszczone, a wraz z rozwojem akcji Szulkin coraz wyraźniej posługuje się wobec niego „estetyką śmietnika”<sup>13</sup> – krajobraz, będący metaforą społeczeństwa, ulega degeneracji z dnia na dzień.

W czasie swojej podróży Iron Idem zrozumie naturę władzy, która początkowo wydaje się związana z kontrolą aparatu podporządkowanego Marsjanom – oporni są bici i napadani, posłuszni zaś znakowani niczym bydło numerowanymi kolczykami w uszach. Jednak zgodnie

<sup>12</sup> T. Lubelski, *op. cit.*, s. 405.

<sup>13</sup> M. Przyłipiak, *Światy Piotra Szulkina*, „Kino” 1988, nr 2, s. 20.

z diagnozami Michela Foucaulta, nadzór i kara nie okazują się najistotniejsze w nowoczesnym społeczeństwie. Władza jest bowiem rozproszona, każdy obywatel – Szulkinowski urzędnik, cieszący się, że nie musi podejmować decyzji, portier, który tylko spełnia swoje obowiązki – nosi tę władzę w sobie. „Telewizja to wy!” – oskarży odbiorców w swym ostatnim publicznym występie Idem. Odbiorcy ci to opisywani przez Aleksandra Zinowjewa i Józefa Tischnera *homines sovietici* – klienci zadowoleni z opieki komunizmu zapewniającej pracę i rozrywkę. „Widzi pan, jak to świetnie urządzili. Na świeżym powietrzu, piwa się można napić. Niech pan powie, czego ja mogę więcej chcieć?” – pyta Idema jeden z nich (beimienna postać odgrywana przez Janusza Gajosa).

W dyskursie filmu na drugi plan schodzą krwiożerczy najeźdźcy z Marsa – karły w pikowanych kurtkach i narciarskich butach – i dzieje się tak nie bez powodu. System władzy, który wykorzystują oni do panowania na Ziemi, istniał przed inwazją i będzie się miał jak najlepiej, gdy wróćą na swoją planetę.

**Końce i początki  
cywilizacji, czyli  
*O-bi, o-ba...*  
i *Ga-ga...***

W dwóch ostatnich filmach Szulkinowskiej tetralogii tendencje do stosowania stylistyki filmu czarnego schodzą powoli na plan dalszy, ustępując miejsca dystopii i grotesce. Stylistycznie oba nadal utrzymane są w dominantach formalnych i tematycznych dwóch pierwszych: klaustrofobii, kontrastach montażowych, fragmentaryzacji światów przedstawionych.

Niewątpliwie też zarówno Soft (Jerzy Stuhr), jak i Scope (Daniel Olbrychski) są antybohaterami. Ten pierwszy – specjalista od socjomanipulacji, jeden z odpowiedzialnych za sprowadzenie ostatnich resztek ludzkości po wojnie atomowej do gigantycznego bunkra, z którego ma ich uratować wymyślona przez speców od propagandy Arka – pracuje teraz jako oficer polityczny. Ten drugi to przestępca wysłany w kosmiczny lot badawczy w świecie dobrobytu, w którym nikt inny dobrowolnie nie podejmie się takiej misji. Misja Scope’a jest zresztą wyraźną parodią programu współpracy państw socjalistycznych z ZSRR przy eksploatacji przestrzeni kosmicznej „Interkosmos” i odbytego w jego ramach w 1978 r. lotu Mirosława Hermaszewskiego. Soft i Scope są więc poszukiwaczami, odmianami figury detektywa, ale w obu przypadkach to role narzucone, niechciane, a dotarcie przez nich do jakkolwiek pojmowanych prawd wydaje się niemożliwe.

Oba filmy łączy też uwięzienie postaci w przestrzeni przedstawionej, z której próbują one uciec: w bunkrze i na planecie Australia 458, przypominającej zresztą Ziemię, jaką oglądaliśmy w *Wojnie światów – Następnym stuleciu*. Ten zabieg sprawia, że oba miejsca stają się symbolami całej dostępnej rzeczywistości. Szczególnie dobrze widać to w *O-bi, O-ba...*, przywołującym – choć w odległy sposób – tak istotną dla *noir* traumę

wojny. Przestrzeń filmowa jest tu bowiem skrzyżowaniem schronu lotniczego i obozu zagłady, w którym pozbawieni podstawowych środków, będący na samym dnie drabiny tutejszego społeczeństwa „muzułmanie” żyją skupieni na niewielkiej przestrzeni, okutani w szmaty i pożerający zmielone książki. Scena zbiorowego karmienia z taśmociągu, szczególnie wyrazista, stanowi oczywiście metaforę, ale nie można zapominać, że w obozach zagłady rzeczywiście prowadzono pseudomedyczne eksperymenty mające stwierdzić, czy ludzi można żywić celulozą. Niewykluczone więc, że Szulkinowi w filmie z 1984 r. bliska jest konstatacja, iż obóz zagłady to „biopolityczny paradygmat”<sup>14</sup> społeczeństwa powojennego.

Świat *O-bi, o-ba...* powoli umiera i brak nadziei wydaje się tu najbardziej wyraźny w całej tetralogii. Kiedy Soft wydostanie się na zewnątrz bunkra – gdzie, jak wiemy, żyć nie można – spotyka go, podobnie jak Idema w scenie egzekucji, dziwne rozdwojenie. Jeden Soft pozostaje na ziemi, podczas gdy drugi odlatuje balonem ze zmarłą wcześniej Geą.

Pozornie inaczej rzecz się ma w filmie *Ga-ga...* – jedynym dziele Szulkina zakończonym happy endem: po ucieczce Scope’a i Once (Katarzyna Figura) dowiadujemy się, że trafili oni na bezludną planetę, gdzie stali się Adamem i Ewą nowej rasy. Jednak te wydarzenia nie są nam pokazane, informuje o nich napis: „I żyli długo i szczęśliwie... dając początek nowej rasie ludzi”. Również wyraźna sztampowość tego zakończenia każe je postawić pod znakiem zapytania. Szulkin nie przyzwyczajają swoich widzów do żywienia jakichkolwiek nadziei. Początek nowej cywilizacji to również początek jej końca.

Filmem *Ga-ga...* Szulkin zamknął swoją tetralogię *science fiction* – najbardziej wyrazistą konstrukcję w swojej twórczości i jedno z ciekawszych, choć niedocenionych, zjawisk polskiej kinematografii początku lat 80. w. xx. Przypisanie temu okresowi jego twórczości unikalnej etykiety *soc-noir* ma powody – z których nie wszystkie znalazły swoje miejsce w powyższych akapitach – leżące w elementach stylistycznych i fabularnych podzielanych przez wszystkie cztery filmy: w antybohaterach, w ikonografii mrocznego miasta, w operowaniu ciemnością i przygnębiającym kolorem, w utrudnianiu orientacji w przestrzeni, w dużej liczbie zbliżeń i ujęć niecentrycznych.

Z drugiej strony, istotne elementy filmu czarnego ulegają w dziełach Szulkina tak mocnemu przetworzeniu, że stają się prawie nierozpoznawalne. Tak się rzecz ma np. z motywem *femme fatale*. W scenach stylizowanych na kino gangsterskie, zawartych w *Wojnie światów...* i *Ga-ga...*,

### **Soc-noir – zagubiony trop**

*Ja tworzę kino  
egzystencjalno-  
społeczne.*

Piotr Szulkin

<sup>14</sup> G. Agamben, *Homo sacer. Suwerenna władza i nagie życie*, przeł. M. Salwa, posł. P. Nowak, Warszawa 2008, s. 227–246.

działających się w dekadencjach, zadymionych barach półświatka, pojawiają się prostytutki wizualnie przywołujące ten archetyp. W pierwszym z tych filmów występuje też postać pracownicy telewizji, która próbuje uwieść Idema, motywowana zapewne chęcią awansu społecznego, ale wątek ten nie ma żadnych następstw poza sceną brutalnego seksu w windzie. Krystyna Zając stwierdza, że w *retro-noir* najczęściej „*femmes fatales* z klasycznego filmu czarnego zostały zastąpione przez własny pastisz, puste, bezsilne imitacje”<sup>15</sup>. Tak się też ma sytuacja w omawianych produkcjach. Obraz *femme fatale* w klasycznych filmach czarnych miał silne umocowanie historyczno-społeczne w rzeczywistości powojennej USA. Kontekst ten jednak nie istnieje w rzeczywistości polskiej początku lat 80. w. XX. Z tych pastiszowych *femmes fatales* Szulkin uczynił kolejne z zaludniających jego światy dziwaczne, groteskowe postacie, „których zachowanie podkreśla jeszcze nieautentyczność i sztuczność owej rzeczywistości”<sup>16</sup>. W omawianych filmach to nie kobieta manipuluje mężczyzną, to każdy próbuje nieudolnie manipulować każdym. Rozproszona – nie posiadająca centralnego ośrodka – władza jest władzą „fatalną”, taką, od której nie ma ucieczki.

Sugerując przypisanie tetralogii Szulkina określenia „*soc-noir*”, zwracamy przede wszystkim uwagę, że stanowiła ona próbę przepracowania traumy epoki gierkowskiej i lat po niej następujących, kiedy to władze PRL odkryły na swój użytek socjotechnikę, a w kraju, dzięki tzw. „bigosowemu socjalizmowi”<sup>17</sup>, narodziły się zręby społeczeństwa konsumpcyjnego wraz z jego standardowymi znakami: barami fast-food, coca-colą i najmodniejszymi wówczas džinsami.

Marcin Czerwiński pisał w 1974 r.: „Dziś zmiany zachodzą szybko. Błyskawicznie przesuwają się koło nas kształty wartości, kruszeją mity, rytuały. Instynktownie lgnąc ku temu, co żywotne, tracimy jednak pewność siebie. Nawet gdy nie wiemy o tym, obsypani jesteście prochem, w który obrócili się idole z wczoraj, z dzisiejszego ranka”<sup>18</sup>. Czy opis dokonany przez socjologa nie przypomina epoki, która zrodziła film *noir*? Szulkin, żeby oddać ten *Zeitgeist*, sięgnął, niewątpliwie świadomie, po kody wizualne i narracyjne filmu czarnego. Zaproponowana perspektywa nie ma na celu odebrania mu statusu autora, lecz pokazanie w jego twórczości filmowej świadectwa jej czasu.

<sup>15</sup> K. Zając, *Ideologia i ikonografia w filmach retro-noir*, „Studia Filmoznawcze” t. 31 (2010), s. 190.

<sup>16</sup> K. Loska, *op. cit.*, s. 180.

<sup>17</sup> M. Zaremba, „Bigosowy socjalizm”. *Dekada Gierka*, [w:] *Polacy wobec PRL. Strategie przystosowawcze*, red. G. Miernik, Kielce 2003.

<sup>18</sup> M. Czerwiński, *Przemiany obyczaju*, Warszawa 1972, s. 175.

Iwona Morozow

Uniwersytet Wrocławski

## *Black Mirror* – władza po drugiej stronie lustra

### Abstrakt

Artykuł stanowi filmoznauczą z perspektywy antropologii analizę brytyjskiego miniserialu Charliego Brookera pt. *Black Mirror*. Produkcja telewizyjna jest interpretowana z perspektywy typowej egzemplifikacji nurtu „*social science fiction*”, który porusza i wykorzystuje problemy i refleksje pojawiające się w naukach społecznych (takich jak socjologia, czy antropologia), tworząc spekulatywną fikcję mocno osadzoną w rzeczywistości, z której się wywodzi. Serial traktowany jest w rezultacie jako przykład eksperymentu myślowego, poruszającego wątki rozwoju mediów i nowych technologii, relacji międzyludzkich i relacji władzy, kreśląc przy okazji lęki płynące z powyższych zmian oraz stanowiąc przykład alegorycznej krytyki z nieco dydaktycznym odchyleniem.

### Słowa kluczowe

*Black Mirror*,  
Charlie Brooker,  
filmoznaucstwo,  
antropologia filmu,  
science social fiction,  
media, telewizja

## ***Black Mirror* – władza po drugiej stronie lustra**

*Black Mirror* (2011) to brytyjski miniserial stworzonym przez Charliego Brookera, znanego z satyryczno-krytycznej postawy wobec mediów, której wyraz można zaobserwować we wszystkich jego produkcjach, począwszy od tych najwcześniejszych, takich jak ironiczny *Screenwipe* (2006) i bliźniacze produkcje skupiające się na różnych aspektach medialnych: *Gameswipe* (2009) i *Newswipe* (2009), bądź sześcioczęściowa seria o charakterze publicystycznym pt. *How TV Ruined Your Life* (2011). Po produkcjach, które można umiejscowić na pograniczu kabaretowego skeczu, Brooker podjął się fabularnej produkcji, w której kontynuował pozorną monotematyczność. Fikcja dostarczyła twórcy swobody kreatywnej, którą do krytyki doskonale wykorzystał we wspomnianym *Black Mirror*; lecz zanim do tego doszło, Brooker wyprodukował nieźle przyjęty, pięcioczęściowy *Dead set* (2008). Jego akcja rozgrywa się w domu Wielkiego Brata po wybuchy epidemii zombie. Horror połączony z typowo telewizyjną formą (zarówno w formie, jak i w treści) był pierwszym krokiem twórcy na drodze do budowania fabularnych esejów, w których – unikając przy tym przesady – metaforyzując opowiada się o rzeczywistości, wykorzystując znane konwencje, współczesne kulturowe trendy i obawy.

Zanim przejdę do omówienia serialu, zatrzymam się przy sylwetce autora, którego poglądy i doświadczenia rzucają pewne światło na poru-

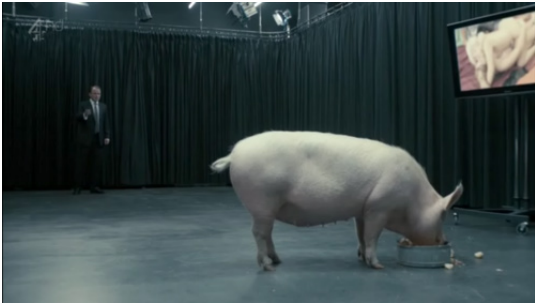
szane w produkcji zagadnienia. Urodzony w 1971 r. Charlie Brooker jest wszechstronnym twórcą: publicystą, satyrykiem, dziennikarzem, a także prezenterem znanym Brytyjczykom z pracy właściwie we wszystkich możliwych mediach. Ciekawostką, wyjaśniającą związki treści jego produkcji z koncepcjami naukowymi, jest częściowe wykształcenie uniwersyteckie o profilu medioznawczym. Brooker przez trzy lata związany był z University of Westminster, na którym ostatecznie nie uzyskał dyplomu, co satyryk tłumaczy wyborem zbyt odważnej, jak na tamte czasy, tematyki pracy dyplomowej, dotyczącej gier wideo<sup>1</sup>. Wierność obranej drodze widoczna jest w jego medialnych pracach, gdzie – nieograniczony akademicką formą – snuje fantastyczne narracje o czwartej władzy, jawności informacji i wolności przekazu, manipulacji, sondażach, biorąc również udział w dyskusji nad najnowszymi dylematami dotyczącymi interaktywności, samodoskonalących się algorytmów, współczesnymi modelami komunikacji oraz konsumpcji, umiejscawiając zmieniającą się i wpływową cyberprzestrzeń w samym centrum rozważań.

W niniejszym artykule chciałabym zwrócić uwagę na treści i motywy, jakie pojawiają się przede wszystkim w pierwszej serii *Black Mirror*, zestawiając je z dyskursem naukowym i jego prognozami, z których autor zdaje się śmiało korzystać. Przechodząc zatem do omówienia samego serialu, na początek kilka informacji wprowadzających. Dotychczas serial doczekał się dwóch sezonów, z których każdy składa się z trzech odcinków wyreżyserowanych przez inną osobę (w przypadku pierwszej serii są to kolejno: Otto Bathurst, Euros Lyn, Brian Welsh; w drugiej: Owen Harris, Carl Tibbetts, Bryn Higgins). Oczywiście pomysłodawcą koncepcji całości był wspomniany Brooker, który jest ponadto autorem scenariusza dwóch pierwszych (mówiąc przede wszystkim o kolejności wyświetlania) odcinków premierowej serii (drugi przy współpracy jego żony – Konnie Huq, ostatni napisany przez Jesse’ego Armstronga), a także wszystkich epizodów drugiej. Każdy odcinek opowiada inną historię, ma różnych bohaterów, charakteryzując się nawet nieco odmiennym przedstawieniem świata (skupieniem się na odmiennych jego aspektach). Jest jednak w *Black Mirror* pewna część wspólna, rysa łącząca całą serię poprzez osadzenie jej w alternatywnej rzeczywistości (lub przyszłości); rzeczywistości – jak mówi Brooker – która stanie się naszą własną „za dziesięć minut”, bowiem „wszystko jest o tym jak dziś żyjemy”<sup>2</sup> – egzystując w świecie przepełnionym erotyką i manipulacją.

1 Ch. Brooker, *Poor A-levels? Don't despair. Just lie on job application forms*, <http://bit.ly/1BggHLR> [dostęp: 30.04.2013].

2 Ch. Brooker, *The dark side of our gadget addiction*, <http://bit.ly/1vPD5a5> [dostęp: 30.04.2013].





Akcja pierwszego odcinka zatytułowanego *The National Anthem* rozgrywa się właśnie w tak stworzonej na potrzeby serii, równoległej rzeczywistości. W tym odcinku wizja jest jednak o tyle alternatywna, o ile alternatywny jest premier i następczyni tronu Wielkiej Brytanii. Wszystko inne wydaje się znajome. Po obejrzeniu całej serii, pomimo braku ciągłości fabularnej czy po prostu następstwa czasowego, można wywnioskować, że nie bez przyczyny śmiały w swym pomysłu, podszyty kontrowersją i zaskakującym wywróceniem schematów *The National Anthem* rozpoczął serial, stając się okrętem flagowym dla całej serii. Fabułę organizuje wątek porwania następczyni tronu – księżniczki Susanny. W zamian za jej wypuszczenie premier musi odbyć niesymulowany stosunek seksualny ze świnia,

transmitowany w telewizji „na żywo”. Dodatkowym haczykiem fabularnym jest podanie żądań za pośrednictwem serwisu YouTube, co powoduje błyskawiczne rozpowszechnienie się informacji oraz wzmocnienie wagi samego szantażu.

Akcja odcinka koncentruje się wokół szerokiej problematyki: mechanizmów sprawowania władzy, sposobu rozpowszechniania informacji, roli mediów (również tradycyjnych) w kreowaniu wydarzenia medialnego cechującego się – według Daniela Dayana i Elihu Katza – narracją pełną dramatyzmu, rozumianego zaś jako przerwa w rutynie, w której należy uczestniczyć i w której najczęściej bierze udział cały naród<sup>3</sup>. Ów schemat, scharakteryzowany przez wyżej wymienionych badaczy, skrupulatnie rekonstruuje i profanuje w odcinku Brooker, sprowadzając sferę *sacrum* do taniej atrakcji wykreowanej przez manipulantów i podtrzymywanej przez społeczne zamięłowanie do teatru okrucieństwa. W tej kwestii istotnym aspektem (jeśli nie najważniejszym) jest zwrócenie uwagi na rolę, jaką w tym wszystkim odgrywają tzw. nowe media, oparte na paradygmacie uczestnictwa. Idąc śladem myśli Henry’ego Jenkinsa (analizującego współczesny model kultury, nazwany przez niego kulturą konwergencji), ów paradygmat uczestnictwa, który wraz (a może przede wszystkim dzięki) z rozwojem sieci Web 2.0, zmienił sposób komunikacji masowej, o charakterze jednokierunkowym, na formę dialogu. Pierwszy

3 Zob. D. Dayan, E. Katz, *Wydarzenie medialne. Historia transmitowana na żywo*, przeł. A. Sawisz, Warszawa 2008.



model wynika z obcowania z tradycyjnymi mediami, gdzie od odbiorcy wymaga się niemal bezrefleksyjnego konsumowania treści<sup>4</sup>, w drugim przypadku media są współtworzone przez aktywnych odbiorców. Bohdan Jung pisał:

„Różnica między Web 1.0 a 2.0 jest taka jak między pasywnym a aktywnym korzystaniem z mediów, między konsumpcją a twórczością (kreacją). W dodatku do tej aktywnej kreacji niepotrzebne jest drogie oprogramowanie i pogłębiona wiedza, lecz darmowe i łatwe w użyciu aplikacje powszechnie dostępne w Sieci”<sup>5</sup>.

Dalej autor zaznaczył, iż ten nowy sposób korzystania z sieci sięga już do świata rzeczywistego. W ten sposób rodzaj myślenia i działalności ludzkiej oparty na Web 2.0 zaczyna wkraczać do polityki, komunikacji marketingowej (jako element kreacji mody i *coolhuntingu*) czy nowych modeli biznesowych<sup>6</sup>. Warto zatrzymać się na chwilę tutaj, ponieważ to, co w *Black Mirror* może zachwycać najbardziej, to typowe dla *science fiction* aktualne, metaforyczne komentowanie rzeczywistości przy jednoczesnym kreowaniu nowych lęków, wynikających z obserwacji zmieniającej się rzeczywistości. Michael Ryan i Douglas Kellner określają taki fenomen związków między filmem a historią społeczną mianem „procesu dyskursywnego transkodowania”. W ten sposób autorzy *Technophobia* oraz *Camera Politica*, podkreślili „więzy istniejące między reprezentacjami funkcjonującymi w filmie oraz reprezentacjami strukturyzującymi i nadającymi wymiar życiu społecznemu. Życie społeczne jest zbiorem dyskursów determinujących treści i znaczenie świata”<sup>7</sup>.

W rezultacie filmy, jak pisze Artur Piskorz, transkodują dyskursy społecznego życia w filmowe narracje, odzwierciedlając rzeczywistość zewnętrzną dla filmowego medium i pozostającą (dzięki procesowi internalizacji i reprezentacji) częścią kulturowego systemu reprezentacji tworzącego społeczną rzeczywistość<sup>8</sup>.

Świat wykreowany przez Brookera to rzeczywistość, gdzie informacja jest największą potęgą, gdzie każdy może być jej współtwórcą i gdzie potencjalnie może stać się ona jedną z form terroryzmu. To reprezentacja współczesności, choć w jej swoiście pesymistycznym wariancie. Okazuje się bowiem, iż taka ziszczona semiotyczna forma de-

4 Zob. H. Jenkins, *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

5 B. Jung, *Wstęp*, [w:] *Wokół mediów ery Web 2.0*, red. *idem*, Warszawa 2010, s. 7.

6 *Ibidem*, s. 7–8.

7 M. Ryan, D. Kellner, *Camera Politica. The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film*, [b.m.] 1988, s. 3, 95.

8 Zob. *ibidem*; A. Piskorz, *Nowe zagrożenia, stare lęki? Hollywoodzkie „kino konspiracyjne” i jego konteksty*, „Er(r)go” 2007, nr 15, s. 74.

mokracji<sup>9</sup> jest inspiracją dla nowych lęków, kreujących zupełnie inne od dotychczasowych formy terroryzmu. Wirtualna forma przemocy, jaka się w niej pojawia, wywraca schematy. Premier rządu bez własnej woli staje się w tym samym czasie obiektem perwersyjnego żartu, medialnego *show* i elementem społecznej gry regulowanej słupkami sondaży oraz rosnącą w społeczeństwie potrzebą wojeryzmu. Brooker poprzez makabryczny, absurdalnie zabarwiony scenariusz podkreśla uzależnienie świata polityki od mediów. Polityk staje się figurantem biorącym udział w „teatrze telewizji”, spełniając zachcianki opinii publicznej, postępując zgodnie z jej wolą. Zadziwiająca jest tu przede wszystkim bezsilność tych, których twórcy sf (i nie tylko) czynili potencjalnymi oprawcami; osób spoglądających z ołtarzy czy czających się w ciemnych korytarzach rządowych budynków lub korporacji. Oczywiście jednym z wątków jest zaawansowana technologia, która do tej pory znajdowała się w rękach korporacji i rządów, umożliwiającą sprawowanie elektronicznej kontroli nad obywatelami, stanowiąca zagrożenie dla osobistej wolności i prywatności, co obserwujemy np. w *Raporcie mniejszości* (*Minority Report*, reż. Steven Spielberg, 2002). Technologia w *National Anthem* nie jest jakimś wysoce zaawansowanym tworem, lecz skupiskiem urządzeń i struktur używanych na co dzień. Dodatkowo jest technologią anarchiczną, która wymyka się spod kontroli rządzących i właściwie nie sposób ocenić, w czyich rękach się znajduje, i określić cel, któremu służy. Dyrygentami, oprócz bezimiennych terrorystów, są media (stabloidyzowane, kierujące się typowo kapitaлистycznymi motywami świata biznesu – autopromocją, generowaniem tego, co może się sprzedać) i zwykli obywatele, co podkreśla likwidację prostych dychotomii: my–oni. Żądanie okupu zamieszczone w Internecie pomimo usunięcia pierwowzoru rozpowszechnia się niekontrolowanie na całym świecie, poza jurysdykcją partykularnych władz.

Media posiadają niemal nadprzyrodzoną siłę – używając określenia Marcina Brachfogela – stymulującą opinię publiczną i mogącą wynieść każdego na wyżyny hierarchii społecznej lub zniszczyć, co czyni z nich nieodzowny element władzy politycznej. Podsumowując, można za autorem zadać pytanie – czy media są jeszcze atrybutem, czy też może

9 Termin wprowadzony przez Johna Fiske'ego. Demokracja semiotyczna jest ekspresyjnym wariantem wolnego rynku, który daje odbiorcom kultury popularnej pełną wolność. Jako uczestnicy kultury mamy prawo nie tylko do demokratycznego wybierania rządów, ale także do własnej interpretacji tego, czego doświadczamy. Możemy w dowolny sposób odbierać, a nawet zupełnie przekreślać intencje tych, którzy kulturę popularną starają się tworzyć. W ten sposób konsument jest świadomym podmiotem, aktywnym twórcą znaczeń, zdolnym do selektywnego wyboru ofert rynku; jest suwerenny wobec rynku i ma wolny wybór w jego kształtowaniu. Zob. J. Fiske, *Television culture*, London–New York–Methuen 1987.

samodzielnym podmiotem władzy?<sup>10</sup> Pytanie, na które Brooker, inspirując się współczesnym kształtem mediów, udziela niejednoznacznej odpowiedzi. Media stymulują skandal, ale same są stymulowane przez społeczeństwo. Transparentność i powszechność informacji odwraca tradycyjny schemat. Jednostka jest o tyle zmanipulowana, na ile sama jest w stanie manipulować, biorąc udział w rozgrywce nowego rodzaju, na granicy rzeczywistości i wirtualności. Jak pisał Charles Wright Mills:

„Władza formalnie należy »do ludu«, w istocie jednak inicjatywa spoczywa w ręku małych grup. Dlatego też standardowa manipulacja polega na stwarzaniu pozorów, jakoby decyzje podjął lud, a przynajmniej jego większość. Oto, dlaczego nawet ci, którzy mogą zdobyć autorytet, wolą przeprowadzać pewne sprawy w drodze sekretnej manipulacji, bez rozgłosu”<sup>11</sup>.

Jerzy Muszyński napisał zaś, iż tradycyjny aksjomat: „Kto ma władzę ten rządzi”, brzmi dziś: „Kto ma media, ten sprawuje władzę”<sup>12</sup>. Odcinek, zaświadcza o manipulatywnym wymiarze mediów, biorąc pod uwagę ich dzisiejszy wymiar, pozostawia pod rozwagę dwie kwestie: po pierwsze – kto dziś jest odpowiedzialny za wymuszenia: nikt i każdy? Kto dzierży dziś „realną” władzę?

Drugi odcinek pt. 15 *Million Merits* konwencją przypomina już o wiele bardziej standardowe kino SF, przenosząc nas w futurystyczny świat o antyutopijnym charakterze. W przedstawianej historii życie ludzkie polega na pracy – jej celem jest generowanie energii, a korzyścią zdobywanie wirtualnych punktów – zasług. Właściwie przez pierwsze dwadzieścia minut odcinka narracja rozwija się dość leniwie. Obserwujemy rutynę głównego bohatera Bingham, jednocześnie rekonstruując wizję przyszłości, w której zarówno w domu, jak i w pracy ludzi otaczają monitory, zastępujące właściwie wszystkie elementy wyposażenia, stanowiąc tym samym budulec konstrukcyjny niemal całej rzeczywistości, jej substytut. Świat wykreowany w tej części serii jest przestrzenią symulacji, którą Jean Baudrillard projektował w swoich „opowieściach” o symulakrach<sup>13</sup>. Te, pozorując rzeczywistość i tworząc własną, wchodzą w stałą reakcję z realnym światem, w tym wypadku funkcjonującym niemal



<sup>10</sup> M. Brachfogel, *Mass media – narzędzie czy podmiot władzy?*, [w:] *Współczesne oblicza mediów*, red. J. Marszałek-Kawa, Toruń 2008, s. 15–16, 21.

<sup>11</sup> C.W. Mills, *Elita władzy*, przeł. M. Maneli, Warszawa 1961, s. 416–417.

<sup>12</sup> J. Muszyński, *Leksykon Marketingu Politycznego*, Wrocław 1999, s. 102.

<sup>13</sup> Zob. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.

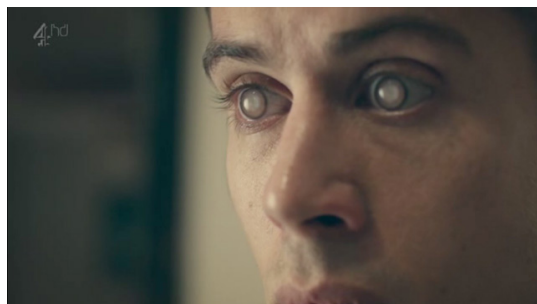
wyłącznie na wirtualnych zasadach. Oczywiście nie wiadomo, do jakiego stopnia Brookera inspirowała teoria Baudrillarda, być może bardziej jej popkulturowa recepcja. Bez względu jednak na źródło inspiracji warto zauważyć, iż Brookerowi, nawet jeśli nieświadomie, to wciąż bardzo wiernie (w przeciwieństwie do rodzeństwa Wachowskich, które swe nawiązanie manifestowali jawnie) udało się zaadaptować na potrzeby ekranu postmodernistyczne symulakry, których cechy doskonale definiują oglądany świat. Jednostki w odcinku są zdefiniowane przez awatary, algorytmy, zaopatrzone we wszystkie potrzebne informacje umożliwiające manipulację pragnieniami i marzeniami, dostarczające rozrywki oraz wypełniające potrzeby plastikowymi emocjami. Ciekawym motywem narracyjnym jest włączenie w fabułę wątku krótkich, amatorskich form filmowych, spopularyzowanych przez serwis YouTube, które podkreślają inscenizowany wymiar pozornej prawdy. Główną osią są natomiast programy typu *talent show* (scenariusz odcinka został napisany wspólnie z Konnie Huq, była prezenterką brytyjskiego „X Factor”, która dostarczyła Brookerowi obserwacji zza kulis), pełniące – jak pisał Marek Kłosiński – rolę współczesnych igrzysk, w których utalentowany reprezentant widowni walczy o swoje, niejako w jej imieniu. Gdzie widzowie za pomocą sms-ów, jak niegdyś za pomocą podniesienia lub opuszczenia kciuka, decydują o losie uczestników<sup>14</sup>.

Współczesne media w większym niż kiedyś stopniu stwarzają możliwości zostania gwiazdą. Przez ukazaną w odcinku historię jesteśmy świadkami takiego procesu, wypełnionego manipulacją, oferującego pozorowaną ucieczkę od antyutopijnej rzeczywistości, mającą ostatecznie fatalistyczny wymiar. Ponadto warto zaznaczyć, iż w *15 Million Merits* odnaleźć można echa wątku, który Francois Truffaut wykorzystał w filmie *Fahrenheit 451* na podstawie powieści Raya Bradbury’ego (chodzi o kontekst wszechobecnej telewizji) oraz bezpośrednio nasuwające się skojarzenie z *Uciekinierem* Paula Michaela Glasera na podstawie książki Stephena Kinga (wydanej pod pseudonimem Richard Bachman). Zamiłowanie do igrzysk sprawiło, iż cała interaktywna telewizja, podobnie jak w klasycie SF, stała się w rezultacie ogłupiającym *show*, odbierającym publiczności umiejętność krytycznego spojrzenia na otaczającą ją rzeczywistość. Jeżeli bunt zaistnieje, to automatycznie zostaje wpleciony w medialną maszynę produkowania bezmyślnej rozrywki.

Brooker w pewien sposób kontynuuje w tym odcinku wątek z poprzedniego epizodu, pokazując potęgę i znaczenie mediów w naszym świecie. Do tego dołącza mocno zaakcentowany aspekt substytutu naszej rzeczywistości, której rolę pełni tutaj przestrzeń wirtualna.

<sup>14</sup> Zob. M. Smyrska, *Talent Show*, „Polityka” 2003, nr 9, s. 108.

Piotr Barczyk w tekście *Nowe technologie a kultura cyfrowego dostępu* rozróżnia – korzystając z prognoz medioznawców – wizję niedalekiej przyszłości, w której wkroczymy w świat „nowego” człowieka – w erę cyfrowo wspomaganego rzeczywistości, gdzie wirtualna informacja będzie nas otaczała i gdzie bez stałego kontaktu z cyberprzestrzenią trudno będzie egzystować. W ten sposób – prorokuje badacz



– cyberprzestrzeń i przekaz cyfrowy przestaną być dodatkiem, a staną się dopełnieniem realnego świata i codziennej egzystencji, które – dzięki samodoskonalącym się algorytmom – będą dysponować nieograniczoną dostępnością i pełną indywidualizacją przekazu<sup>15</sup>. Wizja z pogranicza nauki i SF, która w *15 Million Merits* prezentuje całkiem realne dyalematy, ostrzegając przed tym, co potencjalnie może nadejść. Władza, podobnie jak otaczająca głównego bohatera rzeczywistość, ma w tym odcinku wymiar wirtualny; nie jest scentralizowana, nie znajduje się w konkretnych rękach. Władza jest przekazywana za pomocą tytułowych czarnych luster, będących tymi – jak komentował Brooker – które znajdziecie na każdej ścianie, na każdym biurku, w każdej dłoni; to świecący ekran telewizora, monitor, *smartphone*<sup>16</sup>.

Ostatni odcinek pierwszej serii, zatytułowany *The Entire History of You*, to już typowy przykład technofobii (mocno zakorzenionej w tego typu obrazach), wyrażającej lęki dotyczące utraty naszej ludzkiej tożsamości, wolności, emocji i życia na rzecz maszyny<sup>17</sup>. Wszyscy bohaterowie odcinka są postludźmi, którzy za pomocą wszczepionego tuż za uchem chipu, nazywanego „ziarnem”, są w stanie rejestrować, niczym kamera, każdy element własnego życia. Zadanie cybernetycznego elementu w ludzkim ciele nie jest więc pragmatyczne. Nie zamienia on w superorganizm, nie nadaje nieludzkiej mocy, nie leczy chorób, nie jest remedium na jakikolwiek palący, ogólnoludzki problem. Jego głównym celem jest zaspokajanie jednostkowej, obsesyjnej wręcz potrzeby pamiętania, utrwalania własnej historii, która w wirtualnym wymiarze staje się wieczną terażniejszością. „Ziarno” umożliwia ponowne odtwarzanie zarejestrowanych wydarzeń na zasadzie projektora ułatwiającego analizowanie najmniejszego szczegółu swoich i cudzych doświadczeń. Ma ono wymiar technopamięci, która – jak pisał Wojciech Chyła – pocho-

15 P. Barczyk, *Nowe technologie a kultura cyfrowego dostępu*, [w:] *Wokół mediów ery...*, s. 11, 20–21.

16 Ch. Brooker, *The dark side...*

17 Zob. D. Dinello, *Technophobia. Science Fiction Visions of Posthuman Technology*, University of Texas Press 2005, s. 1–17.

dzi spoza naturalnie materialnie ewolucyjnej obecności, umożliwiając przebywanie w medialnych przestrzeniach i czasach<sup>18</sup>.

W ten sposób twórcy również i tutaj, wykorzystując wariację dość powszechnego motywu, zrezygnowali z najbardziej – można by rzec – oczywistych wątków, na które mogłyby się składać zagrożenia wynikające z potrzeby inwigilacji obywateli przez rząd czy korporacje. Jedynie zaznaczony jest wątek organizacji przestępczych zajmujących się kradzieżą „ziaren”. Zamiast tego uwaga koncentruje się na najbardziej osobistym wymiarze zagrożenia technologią, wymuszającą terytorialnie i materialnie przedstawianą ewolucję naszej tożsamości. Bardzo interesującym rozwinięciem fabuły może być tutaj przyjrzenie się koncepcji czasu w kontekście zmiany, jaką niesie ze sobą „ziarno”. Chyła, pisząc o problematyce tożsamości w elektronicznej erze kultury, zatrzymuje się właśnie przy wątku czasu wirtualnego, który – według badacza – jest czasem kruchym, gdyż winien się bez przerwy odnawiać: „Przemijalność tego czasu nie powinna przemijać; ma trwać jako nieprzemijające przemijanie współteraźniejszych sobie (poprzez media) podmiotowych klonów tego samego nieobecnego bycia”<sup>19</sup>. „Ziarno” mąci zmysły, podtrzymując iluzję swobody przebywania w każdym punkcie „własnej historii”. W ten sposób unicestwia rzeczywistość i teraźniejszość jako taką, tworząc jedynie namiastkę życia i społecznych relacji na poziomie ich replikowania.

*The Entire History of You* wykorzystuje technofobię i obserwacje wynikające z uzależnienia od wirtualnych relacji międzyludzkich, by przedstawić nam wizję przyszłości, w której życie społeczne podlega stopniowemu rozkładowi. Bohaterowie, spędzając ze sobą czas, posiłkują się rzeczywistością wirtualną, odzierającą ich z prywatności, doprowadzającą do obsesji i niejako nakazującą żyć w przeszłości (stającej się odnawiającą się teraźniejszością), umożliwiając przeżywanie wszystkiego raz jeszcze, bez potrzeby obecności tu i teraz. Metafora w serialu w bardzo oczywisty sposób nawiązuje do tzw. mediów społecznościowych i obsesji utrwalania za pomocą obraz każdego elementu własnej codzienności. Banalna obserwacja zdaje się wspinać na wyżyny dzięki uniknięciu jednostronnych, ogólnych sądów o uniwersalnej wymowie i skupieniu się na jednostkowym dramacie, a wszystko to złożone w dopracowaną historię, która – jak na dobre SF przystało – zachowuje bliskie relacje ze znanym nam światem.

Kluczem do sukcesu Brookera wydaje się telewizyjna forma. Nieobwarowana hollywoodzkimi standardami może ona opowiadać proste,

<sup>18</sup> W. Chyła, *Media jako biotechnosystem. Zarys filozofii mediów*, Poznań 2008, s. 115–116.

<sup>19</sup> *Ibidem*, s. 116–117.



pozbawione wymuszonych efektów specjalnych historie, które za pomocą krótkich, niepowiązanych ze sobą fabuł zdają się powracać do najlepszych chwil kina sf. Idąc dalej, ośmielię się stwierdzić, iż siła serialu Brookera może wcale nie wynikać ze związków z kinem gatunku, ale opierać się po prostu na podobieństwie do literatury sf, przenosząc w ten sposób ciężar z widowiskowości na samą treść. Telewizja ponadto umożliwia Brookerowi, dzięki podyktowanej charakterem medium zasadzie kontynuacji, w miarę bieżące komentowanie zmieniającej się rzeczywistości. W ten sposób twórca, nie porzucając swojego dotychczasowego stylu, wyprodukował i napisał drugą serię *Black Mirror*, która (co ciekawe) niczym w tytułowym lustrze odbija i rozwija wizje rzutowane w pierwszej. *The Waldo Moment*, czyli trzeci odcinek drugiej serii, powraca do znanego z pilota wątku politycznego. Tym razem akcja koncentruje się wokół wyborów samorządowych, w których kandyduje fikcyjna postać – awatar, będący gwiazdą telewizyjnego, satyrycznego talk-show. Po raz kolejny Brooker prezentuje relacje między władzą polityczną a mediami w czasach ich postępującej tabloidyacji. Środkowy odcinek serii wykorzystuje natomiast starożytny schemat igrzysk – medialnie sterowanego widowiska, które pojawia się w *15 Million Merits*, (ale i w *The National Anthem*). Schemat ten służy jednak w odcinku pt. *White Bear* przedstawieniu bardzo współczesnego i jednocześnie przerażającego motywu winy i kary, mieszczącej się gdzieś na pograniczu *Mechanicznej Pomarańczy* i mitologicznej opowieści o Syzyfie.

Bardzo przemawiająca do wyobraźni jest wizja świata serwowana w *Be Right Back*, rozwijająca wątki rozwoju rzeczywistości wirtualnej, na których skupiał się drugi i ostatni odcinek pierwszej serii, przenosząc na wyższy poziom przede wszystkim temat obcowania z cybernetycznymi klonami, znany właśnie z *The Entire History of You*. Cytowany już Barczyk pisał o rzeczywistości wirtualnej, która w przyszłości może nawet zdominować przekaz cyfrowy, gdyż stworzono ją, aby możliwie wiernie symulować realne doświadczenia zmysłowe. Taka rzeczywistość, posiadająca charakter intuicyjny, pozwala kreować doznania zmysłowe, odwołując się do naturalnych predyspozycji ciała. Łącząc ten wątek z wątkiem sieci Web 3.0, o którym pisze badacz jako o narzędziu i podmiocie poznania, mogącym się kiedyś przekształcić w zawansowane





narzędzie o cechach sztucznej inteligencji<sup>20</sup>, mamy niemal gotowy opis świata wykreowanego przez Brookera. Rzeczywistość prezentowana w tym niespełna godzinnym obrazie jest rzeczywistością, gdzie Web 3.0 oraz idąca za nią „inteligencja semantyczna”, dysponująca personalizacją przekazu, korzystającą z dostępnej w cyberprzestrzeni informacji, stała się faktem. Ponadto to świat ziszczonej wizji

jednego z prorocstw Baudrillarda, który, pisząc o technologiach wirtualności, wskazywał na ich „zbrodnie przeciwko realnemu światu” prowadzącymi do „wyeliminowania dwoistości, antagonizmu życia i śmierci” i powstania obiegu nieskończoności<sup>21</sup>. Algorytmy już dziś korzystają z informacji, które zostawiamy w sieci, podsuwając spersonalizowane oferty, a awatary trwają nawet po śmierci; Brooker za pomocą fabuły spekuluje, jakie będą tego potencjalne następstwa.

Serial *Black Mirror* można uznać za przedstawiciela podgatunku SF – *social fiction* – co w Polsce tłumaczy się nie do końca trafnie jako socjologiczną fikcję. Ursula K. Le Guin (której literaturę zalicza się do tego nurtu) mówi o tym gatunku jako o SF, które ma korzenie w naukach społecznych, czerpie pomysły z antropologii, lingwistyki, kulturoznawstwa, socjologii i psychologii<sup>22</sup>. Yole Sills jako jeden z pierwszych wyróżnił termin *social science fiction*, aby zidentyfikować narracje, które ekstrapolują obecne społeczne koncepty, by przewidywać, spekulować na temat przyszłości, a przede wszystkim na temat kształtu przyszłego społeczeństwa, gdzie antropologiczne problemy stają się centralne dla narracji<sup>23</sup>. Umberto Eco twierdzi zaś, iż współczesne nowele i powieści SF coraz częściej i wnikliwiej traktują o problemach, którymi zajmuje się współczesna literatura, krytyka, socjologia<sup>24</sup>. „[...] będzie to raz jeszcze temat destrukcji atomowej w *After Doomsday* Poula Andersona, satyra na ekonomię głoszącą hasła dobrobytu i konsumpcji w *Handlarzach kosmosem* Pohla i Kornblutha, oświeceniowa przypowieść Beama Pipera *Kudłaczek*, która zachęca do zrewidowania wszelkich uprzedzeń rasowych, obejmując pojęciem „istoty ludzkiej” wszelką „istotę myślącą”.

<sup>20</sup> Barczyk, *op. cit.*, s. 13, 18.

<sup>21</sup> Zob. Chyła, *op. cit.*, s. 324–325.

<sup>22</sup> Zob. K. K. Hirst, *Social Science Fiction. Anthropological Fiction*, <http://abt.cm/1AjQ2um> [dostęp: 8.05.2013].

<sup>23</sup> Zob. G. Samuel, *Inventing Real Cultures: Some Comments on Anthropology and Science Fiction*, <http://bit.ly/1vqB7hT> [dostęp: 8.05.2013].

<sup>24</sup> U. Eco, *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, przeł. P. Salwa, Warszawa 2010, s. 513.



Dzięki temu fantastyka naukowa potwierdza ponownie swoją rolę mierzniaka wskazującego, jakie rodzaje problemów są przedmiotem dyskusji, oraz swoją przynależność – pośród wielu produktów kultury masowej – do nurtu postępowego<sup>25</sup>.

Idąc tym tropem, można założyć, iż filmy takie – opierając się na obserwacji i krytyce, badając implikacje rzeczywistości i postawy etyczne – oscylują na pograniczu faktu i fikcji. Wyrażają to, co Olga Tokarczuk nazwała „zbiorowym przeczuwaniem”, które według niej jest charakterystyczne dla kultury popularnej<sup>26</sup>. Ponadto typowe dla nurtu SF (w tym i *social fiction*) jest to – pisał Eco – iż dochodzi ona w końcu do pozytywnej krytyki, nie pozostając nigdy przyjemnym usprawiedliwieniem istniejącego stanu rzeczy, gdyż widoczne jest w niej utopistyczne napięcie, funkcja alegoryczna i wychowawcza<sup>27</sup>.

Serial Brookera wydaje się odpowiadać powyższym stwierdzeniom; z jednej strony jest on powrotem do tradycji SF, które angażowało się w debaty dotyczące kwestii współczesnego świata, tworząc spekulatywną fikcję mocno osadzoną w rzeczywistości. Warto dookreślić go mianem społecznej, ponieważ to pewne antropologiczne problemy (społeczny wymiar władzy i technologii, relacje międzyludzkie w wirtualnym świecie, generowanie i zaspokajanie potrzeb) stanowią centralny trzon opowieści. Jego nowatorstwo zaś opiera się przede wszystkim na problematyce, jaką podejmuje, i wizjach, jakie projektuje, które niezbyt daleko odbiegają od naszej rzeczywistości, niosąc w sobie wyraźny, dydaktyczny przekaz. Brooker przeprowadza swoisty eksperyment myślowy, błyskawicznie reagując na trendy społeczno-kulturowe, projektując dalszy rozwój nowych mediów (w oparciu o myśl intelektualną) i uzależnienia od technologii, z której korzystamy na co dzień.

Brooker mówi o świecie przepelnionym erotyką i manipulacją, świecie, w którym blogerzy komunikują się spoza grobu, gdzie lider państwa może oglądać egzekucję w czasie rzeczywistym z drugiego końca świata i gdzie, dzięki szybkiemu rozprzestrzenianiu się informacji, sławni i bogaci mogą cierpieć bardziej<sup>28</sup>. W takiej wizji imperium zła, utożsamiane zwykle z totalitarnym rządem, bezimienną korporacją, służalczą wobec nich nauką czy pierwiastkiem nie-z-tego-świata, już nie istnieje. Technologia wciąż tworzy nowe zagrożenia, ale nie znajduje się już wyłącznie w dobrych lub złych rękach, bo władza, której sprawowanie umożliwia, jest rozproszona; jest daleko posuniętą formą demokracji se-

<sup>25</sup> *Ibidem*, s. 513–514.

<sup>26</sup> O. Tokarczuk, *Świat jest pułapką*, „Polityka” 1999, nr 39, s. 48.

<sup>27</sup> U. Eco, *op. cit.*, s. 514–515.

<sup>28</sup> Ch. Brooker, *The dark side...*

miotycznej, która wdzierą się na wszystkie poziomy relacji społecznych. Brooker za pomocą serialu tworzy narracje na temat uniwersum ikonofery, w którym doświadczenia zdobywa się drogą zmysłową, marginalizując tę koncepcyjną. Świadomość i racjonalizacja są zastępowane przez bezdyskusyjną, naoczną rzeczywistość. W rezultacie żyjemy na zanikającej granicy między tym co rzeczywiste a wirtualne. Manipulując, sami jesteśmy zmanipulowani, przyczyniając się do tworzenia kultury, napędzanej rosnącą potrzebą wojeryzmu i igrzysk.

## Bibliografia

- Barczyk Piotr, *Nowe technologie a kultura cyfrowego dostępu*, [w:] *Wokół mediów ery Web 2.0*, red. B. Jung, s. 10–31.
- Baudrillard Jean, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.
- Brachfogel Marcin, *Mass media – narzędzie czy podmiot władzy?*, [w:] *Współczesne oblicza mediów*, red. J. Marszałek-Kawa, Toruń 2008, s. 14–43.
- Brooker Charlie, *Poor A-levels? Don't despair. Just lie on job application forms*, <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2011/aug/21/charlie-brooker-a-level-results> [dostęp: 30.04.2013].
- Brooker Charlie, *The dark side of our gadget addiction*, <http://www.guardian.co.uk/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror> [dostęp: 30.04.2013].
- Chyła Wojciech, *Media jako biotechnosystem. Zarys filozofii mediów*, Poznań 2008.
- Dayan Daniel, Katz Elihu, *Wydarzenie medialne. Historia transmitowana na żywo*, przeł. A. Sawisz, Warszawa 2008.
- Dinello Daniel, *Technophobia. Science Fiction Visions of Posthuman Technology*, University of Texas Press,
- Eco Umberto, *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, przeł. P. Salwa, Warszawa 2010
- Fiske John, *Television culture*, London-New York-Methuen 1987.
- Hirst Kris., *Social Science Fiction. Anthropological Fiction*, [http://www.archaeology.about.com/od/fictionstoriesandnovels/a/social\\_scifi.htm](http://www.archaeology.about.com/od/fictionstoriesandnovels/a/social_scifi.htm) [dostęp: 8.05.2013].
- Jenkins Henry, *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
- Jung Bohdan, Wstęp, [w:] *Wokół mediów ery Web 2.0*, red. *idem*, Warszawa 2010, s. 7–9.
- Mills Charles Wright, *Elita władzy*, przeł. M. Maneli, Warszawa 1961.
- Muszyński Jerzy, *Leksykon Marketingu Politycznego*, Wrocław 1999.
- Piskorz Artur, *Nowe zagrożenia, stare lęki? Hollywoodzkie „kino konspiracyjne” i jego konteksty*, „Er(r)go” 2007, nr 15, s. 73–86.
- Ryan Michael, Kellner Douglas, *Camera Politica. The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film*, Indiana University Press 1988.

Samuel George, *Inventing Real Cultures: Some Comments on Anthropology and Science Fiction*, <http://users.hunterlink.net.au/~mbbgbs/Geoffrey/invent.html> [dostęp: 8.05.2013].

Smyrska Marta, *Talent Show*, „Polityka” 2003, nr 9, s. 108–113.

Tokarczuk Olga, *Świat jest pułapką*, „Polityka” 1999, nr 39 (2212), s. 48–49.



Adam Flamma

Uniwersytet Wrocławski

## Między grą a polityką. O mariażu gier wideo z polityką słów kilka

### Abstrakt

Polityka od wieków jest ważnym elementem kultury. Do literatury, sztuk plastycznych czy filmu w ostatnim czasie dołączyły również gry wideo. Tematy związane z polityką stanowią przyczynek do wykorzystania multimedialnych w celu prezentacji ewolucji ludzkości, jak również naszej historii. Ponadto aktualna sytuacja polityczna często stanowi inspirację dla twórców i pozwala im na wzbogacenie świata gry o nowe elementy. Tym samym mariaż polityki z przemysłem gier wideo okazuje się interesującym i niejednorodnym zjawiskiem o charakterze dualistycznym. Artykuł ma na celu przybliżenie najważniejszych tendencji tego zjawiska, a także stanowi krótką charakterystykę roli i specyfiki wątków politycznych występujących w cenionych tytułach, które stały się inspiracją dla twórców innych gier wideo.

### Słowa klucze

*polityka, gry wideo,  
polityka w grach wideo,  
gry komputerowe,  
government simulation  
games*

## **Między grą a polityką. O mariażu gier wideo z polityką słów kilka**

Polityka nie od dziś łączy się z kulturą. Przez wieki był to temat poruszany przez artystów, przede wszystkim pisarzy (choćby w postaci słynnych satyr politycznych), jednak z czasem polityka przestała być tylko i wyłącznie inspiracją dla literatów. Stała się ważnym elementem sztuki, zaczęła w nią ingerować, a w niektórych przypadkach zwyczajnie wykorzystywać ją do swoich potrzeb. W taki sposób doczekaliśmy się politycznie zaangażowanej kultury (np. twórczość socrealistyczna oraz ta związana z obozem Solidarności w latach 80. xx w.), a od niedawna ma ona formę politycznie zinstytucjonalizowaną. Skoro kultura od wieków łączy się z polityką, jak wygląda ta relacja w przypadku gier wideo – obecnie najszybciej rozwijającego się i prawdopodobnie najpopularniejszego medium?

### **Po co komu polityka?**

Wątki polityczne pojawiają się w grach wideo bardzo często. Jednak już na wstępie trzeba wśród nich rozróżnić dwa typy:

1. nawiązujące do rzeczywistych wydarzeń politycznych;
2. oddalone od prawdziwych wydarzeń i traktujące o polityce w świecie gry.

Pierwszy typ odnosi się do aktualnych bądź historycznych faktów. W przypadku tych drugich dochodzi do połączenia polityki z historią, co często i precyzyjnie wykorzystują producenci gier wideo, tworząc gry

z rozbudowanym kontekstem politycznym i historycznym. Najlepszym przykładem są liczne gry strategiczne, które jako pierwsze w pełni skupiły się na polityce i działaniach wojennych, używając przy tym kanwy wydarzeń historycznych. Do tej grupy należą m.in. serie: *Civilization* (autorstwa Sida Meiera; prod. i wyd. MicroProse, 1991–2010), *Age of Empires* (prod. Ensemble Studio, wyd. Microsoft Game Studios, 1997–2007) czy *Europa Universalis* (prod. Paradox Entertainment, wyd. Strategy First, 2001). Gracz w większości z nich ma za zadanie prowadzić wojska i gospodarkę rzeczywistego ludu/państwa. Głównym założeniem jest rozwój ekonomiczny zarządzanego terenu, na którym mieszkają poddani gracza, a także wyeliminowanie wroga. Sferę polityczną tworzą w tym przypadku relacje z sąsiednimi państwami/krainami/ludami, sojusze, podboje i działanie wobec poddanych, np. nakładanie nowych podatków bądź ich znoszenie. Historia polityki często stanowi tutaj jedynie pewną ramę fabularną, natomiast gracz sam podejmuje wszystkie decyzje i niekoniecznie muszą być one zgodne z prawdą historyczną. Ian Bogost określa takie gry jako tworzące reprezentacje czynników sprawczych, które ukształtowały poszczególne wydarzenia historyczne lub postęp w dziejach ludzkości w ogóle<sup>1</sup>. Badacz przyjmuje, że tego rodzaju gry same w sobie mogą stanowić formę komentarza do wydarzeń, które już miały miejsce, jednak nie zawsze musi on być zrozumiały i widoczny dla odbiorcy.

Nieco inaczej wygląda sytuacja, w której gra nawiązuje do aktualnej sytuacji politycznej i wykorzystuje ją w swojej strukturze fabularnej<sup>2</sup>. Powszechnie stosowaną praktyką w przemyśle gier jest wprowadzanie tego rodzaju motywów politycznych w grach traktujących o operacjach militarnych (np. akcjach antyterrorystycznych) lub o wojnie. Najczęściej gry tego typu należą do gatunku *first person shooter* (FPS) i polegają na strzelaniu do wrogiego celu. Konflikty polityczne stanowią w nich tło operacji wojskowych i zadań, jakie musi wykonać gracz. Warto odnotować, że podobna sytuacja może występować w grach zawierających wątki dotyczące polityki historycznej. Istnieje jednak w tej kwestii pewna różnica. Mianowicie gry nawiązujące do przeszłości najczęściej mają charakter strategiczny (choć nie jest to reguła), natomiast gry traktujące

1 I. Bogost, *Playing Politics: Videogames for Politics, Activism and Advocacy*, <http://bit.ly/1rTUEb5> [dostęp: 2/06/2013].

2 Oczywiście, w grze mogą pojawić się inne nawiązania do polityki, zarówno aktualnej, jak i historycznej – w postaci aluzji w trakcie dialogów, a także w formie żartów czy w ramach komentarzy bohaterów. Nie łączą się one najczęściej z wydarzeniami politycznymi świata gry lub są z nimi tylko luźno splecione. W niektórych przypadkach można je traktować jako opinie twórców gry odnoszące się do rzeczywistości, jednak poza humorystycznym walorem nie mają one żadnego fabularnego znaczenia.

o aktualnej sytuacji politycznej lub nią inspirowane, prawie zawsze należą do innego gatunku (często będzie to wspomniany FPS). Dobrym przykładem takich gier są: opowiadająca o wydarzeniach współczesnych *Call of Duty 4: Modern Warfare* (prod. Infinity Ward, wyd. Activision, 2007) oraz wszystkie inne gry z tego cyklu, a także rozgrywająca się w trakcie II wojny światowej seria *Battlefield* (prod. Digital Illusions, wyd. Electronic Arts, 2002–2013).

Dość specyficzne wydają się tytuły, w których polityka staje się elementem świata przedstawionego w grze i nie stanowi nawiązania do rzeczywistości, a jedynie integralny element realiów, w których musi egzystować i funkcjonować gracz-bohater. Specyfika tych produkcji polega na braku ograniczeń w wykorzystywaniu polityki w grze, co skutkuje jej intensyfikacją. Ze względu na to można powiedzieć, iż tego rodzaju gry odwołują się w pewien sposób do zasady *mimesis*, dlatego że polityka jest czymś nieodłącznym w każdej grupie w naszym świecie. Bezpośrednio odnosi się do tego definicja Arystotelesa, uważającego politykę za sztukę rządzenia państwem, której celem jest szeroko pojęte dobro wspólne<sup>3</sup>. Rozumiana w taki sposób, sztuka ta praktycznie zawsze znajduje swoje odbicie w grach wideo, gdyż bohater zwykle koegzystuje w jakimś środowisku i kontekście oraz nawiązuje relacje interpersonalne, a także ma do wykonania konkretne zadania (główne lub poboczne), mające służyć dobru pewnej grupy. Taka sytuacja najczęściej pojawia się w grach *computer role playing games* (CRPG), które są najbardziej rozbudowane fabularnie i wymagają od gracza realizacji licznych celów, co wiąże się z interakcjami z innymi postaciami oraz – często – z przemierzaniem wielu miejsc, ono zaś łączy się z poznawaniem lokalnych problemów oraz polityki. Wspominany już Bogost traktuje gry jako wyraz społecznej ekspresji, zatem obecność polityki w grach jest dla niego oczywista, ponieważ stanowi nierozzerwalny element życia, a gry mają być jak najbardziej realne i pokazywać ludzi, tyle że w alternatywnych światach.

### Rzeczywista polityka w grze

Jak już wcześniej zostało powiedziane, rzeczywista polityka w przypadku gier wideo najczęściej pojawia się w tytułach strategicznych, prezentujących losy danych cywilizacji czy ludów lub traktujących o wojskowych operacjach (głównie wojsk amerykańskich). Interesujące wydaje się, że gry poruszające tematy historyczne przeważnie wykorzystują politykę jako element dodatkowy. Wyjątkiem jest jedynie polityka zagraniczna, która sprowadza się do sojuszy i wojen. Zwykle jednak są to motory napędowe fabuły lub elementy niezbędne, by wygrać kolejny etap rozgrywki

3 Arystoteles, *Polityka*, przeł., słowo wstępne, komentarz L. Piotrowski, wstęp M. Szymański, Warszawa 2004.



(najczęściej w formie rozgrywanych misji). W pewnym sensie tego typu gry stanowią rodzaj wirtualnej kroniki dziejów ludzkości, o czym wspomina Bogost, jednak pozwalają graczowi uczestniczyć w nich, przez co stają się w jakiś sposób interaktywne. Co więcej, pozwalają mu wprowadzać indywidualne zmiany, czyli tym samym w wirtualnym środowisku zmieniać rzeczywistą historię.

Szczegółnej uwagi warto się w tym przypadku gry, które nie wiążą się z zamierzeniem z militarną rywalizacją, a skupiają się na ukazywaniu różnorodnych aspektów kultury bądź danej epoki. Jedną z najciekawszych pozycji, prezentującą realia antycznej Grecji i opartą na jej mitologii, jest produkcja *Zeus: Pan Olimpu* (*Zeus: Master of Olympus*, prod. Impression Games, wyd. Sierra Entertainment, 2000), gdzie gracz przede wszystkim rozbudowuje cywilizację, ulepsza i usprawnia ją – poprzez tworzenie nowych budynków, rozwijanie już istniejących czy wprowadzanie nowych technologii. Przede wszystkim jednak specyficzne realia epoki wiążą się z różnymi aspektami kultury. Religia, sztuka, rozwój intelektualny – to kwestie, które najczęściej pojawiają się w tego typu grach, również w *Zeusie: Panu Olimpu*. I właśnie z nimi miesza się polityka, ponieważ gracz – dowodzący grupą/gromadą/cywilizacją – musi obcować z ludźmi-poddanymi i dbać o ich wszystkie potrzeby (również kulturalne oraz duchowe). Poza podatkami lub formami danin gra oferuje możliwość interakcji z obywatelami lub politycznej manipulacji nimi (często w celu utrzymania ich we względnie dobrym nastroju).

Interesująco na tle wykorzystywania rzeczywistej polityki w kontekście historycznym prezentują się wspomniane już gry autorstwa Sida Meiera z serii *Civilization*<sup>4</sup>. Meier pokazuje historię przede wszystkim przez pryzmat kultury, mianowicie wprowadza prawdziwe postacie historyczne, ważne elementy kulturowe jak budynki, dzieła sztuki, przywódców czy też religię i edukację. Polityka ponownie pojawia się w kontekście cywilizacyjnych wojen oraz sojuszków, jednak to właśnie one wraz z technologicznym rozwojem cywilizacji, którą steruje gracz, mogą doprowadzić do nietypowego wykorzystania polityki. Mianowicie w grze *Civilization V* (prod. Firaxis Games, wyd. Take-Two Interactive, 2010), jeśli gracz wybierze np. cywilizację Indian, w ramach swoich działań politycznych może nawiązać wojnę ze wszystkimi (co chwilami nie stanowi już zmiany faktycznej historii, ale jawny paradoks i fantastykę historyczną, np. w postaci konfliktu Rosjan z Indianami). Powoduje to, że podjęte działania polityczne zmieniają domyślną tożsamość danej cywilizacji (czyli taką, z którą powszechnie jest ona przez graczy kojarzona), sterowaną przez gracza.

4 Pierwsza część ukazała się w 1991 r., kolejne wydawane były w l. 1996, 2001, 2005, 2008 i 2010.

To samo dotyczy nowych technologii, ponieważ cywilizacja Indian posługująca się śmigłowcami nie może być realna – stanowi jedynie wytwór wyobraźni twórców gry. Co prawda, w innych tytułach strategicznych również można mówić o odejściu od domyślnej tożsamości państw czy ludów, będącej efektem naszej wiedzy historycznej, jednak żadna gra nie wydaje się aż tak skrajna w materii postępu cywilizacyjnego, jak seria Meiera. Tu postęp ten został przedstawiony jako działanie polityczne, ponieważ przybliża gracza do wygrania z wrogiem, świadczy o jego doskonałych umiejętnościach i rozwija cywilizację, co jest naczelnym celem gry. Tym samym polityka okazuje się czynnikiem wiodącym, a nawet sprawczym, choć w praktyce przyczynia się do całkowitego odrealnienia świata gry, który ma stanowić, zdaniem Bogosta, kronikę rozwoju ludzkości.

O odrealnieniu zwykle nie może być mowy w grach FPS, wykorzystujących konflikty polityczne, które przeszły potem w zbrojne, jako tło i przyczynę do wydarzeń stanowiących fabułę gry. Celem samym w sobie jest w tym przypadku wyeliminowanie wroga, ewentualnie zrealizowanie innego zadania militarnego, np. zdobycia jakiegoś strategicznego punktu. Jednak polityka wydaje się istotnym tłem – w przeciwieństwie do innych gier, gdzie pojawia się ona tylko wtedy, gdy zaistnieje sytuacja, która może mieć polityczne konsekwencje. Zresztą w przypadku FPS-ów już sama fabuła gry jest konsekwencją polityczną.

### Polityka lokalna

Osobnym typem gier są tytuły zawierające w sobie elementy polityki lokalnej. Jednostka lub grupa rządząca daną społecznością, problemy ekonomiczne czy handlowe – to tylko niektóre zagadnienia, jakie pojawiają się w tych grach. W CRPG od samego początku polityka i władza były ważne. Wydaje się jednak, że w obrębie tego gatunku gier widać wyraźny podział. Mianowicie te, które oparte są na systemie gier RPG *Dungeons and Dragons*, czyli w tym przypadku klasyczne pozycje gatunku, jak serie *Baldur's Gate* (prod. BioWare, wyd. Black Isle Studios – Interplay Entertainment, 1998–2001) czy *Icwind Dale* (prod. BioWare, wyd. Black Isle Studios – Interplay Entertainment, 2000–2002), nie skupiają się na polityce lokalnej. Dużo ważniejsza jest władza, po którą próbują sięgnąć potencjalni antagoniści gracza (i jego drużyny). To samo dotyczy gier, gdzie rozgrywka ma charakter turowy – np. serii *Heroes of Might and Magic* (prod. New World Computing, wyd. Ubisoft Entertainment, 1995–2011) czy *King's Bounty* (prod. i wyd. New World Computing, 1990).

Polityka lokalna w grach CRPG mocniej dochodzi do głosu wraz z rozwojem technologicznym i przede wszystkim z pojawieniem się nowych silników do gier. Pozwoliły one na zaprezentowanie złożonych sekwencji dialogowych (a w konsekwencji również filmowych). Te w znaczący sposób pomogły rozbudować strukturę fabularną, a z tym wiązało się

wprowadzenie większej liczby skomplikowanych zadań dla gracza. Wiele z nich łączyło się z konkretnymi miejscami i problemami ich mieszkańców. Doskonale pokazują to dwie pierwsze części z serii *Gothic* (prod. Piranha Bytes, wyd. Egmont Interactive, 2001; prod. Piranha Bytes, wyd. JoWooD Entertainment, 2002), gdzie gracz zostaje wrzucony za specjalną barierę magiczną do krainy zamieszkałej przez więźniów królewskich, którzy obecnie są robotnikami i górnikami. Ma za zadanie usunąć tę barierę, ale by to zrobić, musi zapoznać się z terenem oraz toczącym się na nim życiem. Jest to skomplikowane, ponieważ ludzie podzieleni są na kilka grup, nazywanych w grze obozami. Każda z tych grup ma swoją politykę i związane z nią cele oraz zasady. Jednak przede wszystkim nie zawsze jest pokojowo nastawiona do innych obozów. Gracz, chcąc osiągnąć zamierzenie, czyli poznać sposób na usunięcie bariery, musi piąć się po szczeblach obozowej hierarchii. Aby tak się działo, wykonuje liczne zadania i przysługi dla osób, które potem mogą się za nim wstawić u kogoś bardziej wpływowego. Dzięki temu dowiaduje się o problemach wynikających z rządów jednostki lub grupki ludzi w danym obozie, poznaje kulisy lokalnej polityki. Ponieważ każdy obóz ma swoje podejście do bariery i swoją opinię na temat działań innych obozów, tak naprawdę lokalna polityka wiąże się u gracza z wyborem określonej ścieżki kariery – wyborem obozu, sposobu postępowania czy podejmowanymi decyzjami.

O ile gry z serii *Gothic*<sup>5</sup> były jednymi z pierwszych, skoncentrowanych wokół licznych relacji na linii bohater–polityka, o tyle rozpowszechniły je inne gry CRPG. Warto tutaj przytoczyć przykłady obu części *Wiedźmina* (prod. CD Projekt RED, wyd. Atari Infogames, 2007; prod. CD Projekt RED, wyd. CD Projekt, 2011), które doskonale pokazują politykę jako ważny element nie tylko całej historii (podobnie jak w powieści Andrzeja Sapkowskiego, gdzie walki o władzę i wpływy są bardzo istotne), ale również lokalnego kolorytu. Wiedźmin odwiedza poszczególne wioski i miasta; eksplorując je, poznaje lokalne zwyczaje, struktury społeczne i otrzymuje liczne zadania. Wykonując je, niekiedy staje się marionetką w rękach „wyższej polityki”, czyli zainteresowanych konkretnymi zyskami stron w sporze o władzę. Co więcej, bardzo często wiedźmin z własnej woli angażuje się w sprawy polityczne, by coś uzyskać lub udowodnić. Widać to zwłaszcza w drugiej części, kiedy Geralt jest oskarżony o zabicie króla i przez cały czas podąża za zabójcą, by oczyścić się z zarzutów. Tym samym gry o przygodach Geralta z Rivii łączą dwa aspekty polityki: politykę globalną świata gry i tę jak najbardziej lokalną. W efekcie gracz ma wrażenie, podobnie jak w powieści, że losy Geralta i jego towarzyszy rozgrywają się na tle wielkich wydarzeń politycznych.

5 Seria wydana w l. 2001–2011.

Jest to wyjątek, jeśli chodzi o gry wideo, gdzie zwykle polityka pełni funkcję poboczną, chociaż nie pozostaje bez wpływu na fabułę. Dobrze obrazuje to trylogia *Mass Effect* (prod. BioWare, wyd. Microsoft Game Studios, 2007–2012), gdzie wydarzenia ściśle związane z polityką stanowią przyczynek do całej akcji. Mianowicie główny bohater – komandor Shepard – bierze udział w testowej misji na planecie Eden Prime. Szybko wychodzi jednak na jaw, że celem jest przejście ważnego z politycznego punktu widzenia nadajnika. Niestety, misja okazuje się pułapką i gracz musi ścigać po całej galaktyce tego, kto ją zastawił, czyli napotkanego na Eden Prime Sarena, który stanowi zagrożenie dla wszystkich istnień. W trakcie swojego pościgu komandor Shepard jest często monitorowany przez Radę (czyli polityczną organizację zrzeszającą przedstawicieli innych ras: turian, salarian i asari), przed którą musi składać raporty. Polityka Rady ingeruje czasami w jego działania (zwłaszcza w związku z głównym wątkiem fabularnym), jednak nie wpływa znacząco na zamiary Sheparda. Stopień tej ingerencji w poczynania gracza jest zatem mniejszy niż w grach o wiedźminie, bohater jest dużo bardziej niezależny, choć ponownie główny wątek fabularny rozpoczął się od polityki i sporadycznie zmusza gracza do angażowania się w nią.

Polityka lokalna czy w ogóle wszelako rozumiana polityka nie musi zawsze być tylko elementem pobocznym. W większości gier strategicznych (jak zostało odnotowane w części dotyczącej gier nawiązujących do wydarzeń historycznych) stanowi najważniejszy element, ale ich mechanizm i sens jest dokładnie taki, jak w przypadku gier opisanych w poprzednim punkcie. Na tle gier strategicznych wyróżniają się w tej kwestii jedynie symulatory budowania miast, czyli np. seria *SimCity* (prod. Maxis, wyd. Electronic Arts, 1989–2013), gdzie gracz ma za zadanie nie tylko wzniesienie miasta i rozwijanie go, ale także przejście odpowiedzialności za całą politykę lokalną związaną z ekonomią, ze społecznościami, z handlem oraz relacjami i stosunkami handlowymi z innymi miastami. Przede wszystkim jednak głównym elementem tych gier jest polityka lokalna, choć traktują one głównie o budowaniu metropolii i kierowaniu nią. To odróżnia je od tytułów przywołanych w kolejnym akapicie. W tym przypadku powodzenie polityczne może wpływać na sukces w całej grze. Mianowicie, złe gospodarowanie miastem i utrzymywanie złych relacji z sąsiadami może prowadzić do ucieczki mieszkańców, co automatycznie oznacza przegraną lub nawet zagładę stworzonej metropolii, spowodowaną zamieszkami czy stanem wojny domowej<sup>6</sup>.

6 W praktyce jest to najczęściej odwołanie przez radę miasta ze sprawowanego w grze stanowiska prezydenta lub burmistrza.

## Gry o polityce

W porównaniu z grami opisanymi powyżej stosunkowo rzadko pojawiają się tytuły traktujące tylko i wyłącznie o polityce. Zwykle stanowi ona jeden z dwóch (w przypadku przywoływanych gier FPS) lub wielu (w grach strategicznych lub strategiach ekonomicznych) elementów składowych gry. W anglosaskiej nomenklaturze gry podejmujące tematy polityczne traktuje się jako całość – *government simulation games* – i nie dzieli się ich ze względu na znaczenie polityki, jak zostało to pokazane w niniejszym tekście. Punktem scalającym te wszystkie gry jest nie polityka, ale zarządzanie i symulacja. Choć to pierwsze często obejmuje zarówno wojsko, jak i ekonomię danej grupy, to z punktu widzenia polityki anglosaskiej podział wydaje się nie do końca jasny. Zwłaszcza że w całej historii przemysłu gier wideo można znaleźć tytuły, które pozwalają się określić jako całkowicie związane tylko i wyłącznie z polityką. Jednym z nich jest bez wątpienia *Balance of Power* (prod. Chris Crawford, wyd. Mindscape 1985), traktująca o czasach zimnej wojny. Gracz ma tam do wyboru stanowisko prezydenta Stanów Zjednoczonych lub generalnego sekretarza partii komunistycznej ZSRR. Celem gry jest przede wszystkim prowadzenie takich działań politycznych, które pozwolą utrzymać władzę przez osiek lat, zdobyć jak największy prestiż na zajmowanym stanowisku i – przede wszystkim – uniknąć konfliktu nuklearnego. Każdy rok stanowi jedną turę, w trakcie której gracz musi zmierzyć się z różnymi problemami politycznymi na terenie całego świata, a potencjalna interwencja może wiązać się ze zbrojną odpowiedzią, co w praktyce może skutkować wojną. Wtedy gra kończy się porażką, która w sposób natychmiastowy zamyka rozgrywkę. Polega to na tym, że gracz nie widzi na swoim ekranie żadnej sekwencji *outro*, a jedynie krótką wiadomość: „*You have ignited a nuclear war. And no, there is no animated display of a mushroom cloud with parts of bodies flying through the air. We do not reward failure*”<sup>7</sup>.

Gry bardzo rzadko kończą się w taki sposób. Zwykle porażka zwieńczona jest krótką sekwencją animowaną lub filmową bądź jakąkolwiek inną formą graficzną podkreślającą znaczenie tego, co się właśnie stało. W grze Crawforda rzecz ma się inaczej. Produkcja ta stanowi też jedną z nielicznych traktujących tylko i wyłącznie o działaniach politycznych, bez kładzenia nacisku na kwestie ekonomiczne.

Kolejną wartą odnotowania grą jest ściśle powiązana z polityką (oraz historią) *JFK: Reloaded* (prod. Traffic Software, proj. Kirk Ewing, 2004). Gracz wciela się w niej w Lee Harveya Oswald, domniemanego zabójcę prezydenta USA Johna Fitzgeralda Kennedy’ego. Cel gry stanowi wyko-

7 „Wszcząłeś wojnę nuklearną. I nie, nie będzie żadnej animacji z chmurą w kształcie grzybka i częściami ciała latającymi w powietrzu. Nie nagradzamy porażki”.

nanie trzech strzałów, podobnie jak miało to miejsce w rzeczywistości. Założenie to przedstawiono w formie symulacji balistycznej, uwzględniającej właściwości fizyczne oraz trajektorię lotu naboju. *JFK: Reloaded* jest produkcją nietypową z powodu tematyki, ściśle łączącej się z polityką oraz historią, która wciąż budzi wiele kontrowersji. Warto jednak podkreślić, że ta produkcja nawiązuje do nurtu paradokumentalnego w grach wideo. Tracy Fullerton uważa, że ów tytuł czyni to dość niedokładnie, lecz zwraca uwagę na rolę polityki, która staje się czynnikiem rozwijającym potencjalne zastosowanie gry jako elementu dokumentującego historię<sup>8</sup>. Jest to kolejna funkcja – poza byciem sztafażem fabularnym i elementem rozgrywki – jaką może pełnić polityka w grze wideo.

Innym sposobem traktowania polityki jako jedynego i głównego przedmiotu gry jest ukazywanie ważnych momentów w sposób humorystyczny, ale również umożliwiający nowe spojrzenie na powszechnie znane fakty. Przykładem takiego podejścia służy *Watergate: The Video game* (proj. Samuel Kim, 2013) autorstwa Samuela Kima – pisarza i dziennikarza, twórcy kanwy fabuły jednej z najbardziej cenionych w 2013 r. gier *online*<sup>9</sup>. Gracz wciela się w postać Boba Woodwarda – dziennikarza, który przyczynił się do odkrycia afery Watergate – i ma za zadanie ją rozwikłać. W trakcie śledztwa bohater będzie miał okazję walczyć na pięści z prezydentem USA Richardem Nixonem, spotkać różne słynne osoby związane z Białym Domem w czasie słynnej afery, zdobyć nagrodę Pulitzera oraz poznać uroki życia w Waszyngtonie. Całość, choć przedstawiona w humorystyczny sposób (co krytycy mogą ocenić negatywnie w zestawieniu z powagą poruszanego tematu), pokazuje, że polityka ma szansę stać się tematem całej fabuły gry wideo, a nie tylko stanowić jej poboczny element.

## Bibliografia

- Arystoteles, *Polityka*, przeł., słowo wstępne, komentarz L. Piotrowicz, wstęp M. Szymański, Warszawa 2004.
- Bogost Ian, *Playing Politics: Videogames for Politics, Activism and Advocacy*, <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1617/1532> [dostęp: 2.06.2013].
- Fullerton Tracy, *Documentary Games: Putting the Player in the Path of History*, [w:] *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games and Electronic Literature*, red. Z. Whalen, L. N. Taylor, Nashville 2008.
- Age of Empires*, prod. Ensemble Studio, wyd. Microsoft Game Studios, 1997–2007.
- 8 T. Fullerton, *Documentary Games: Putting the Player in the Path of History*, [w:] *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games and Electronic Literature*, red. Z. Whalen, L. N. Taylor, Nashville 2008.
- 9 Gra dostępna pod adresem: <http://watergategame.com/> [dostęp: 21.06.2014].

- Balance of Power*, prod. Chris Crawford, wyd. Mindscape, 1985.
- Baldur's Gate*, prod. BioWare, wyd. Black Isle Studios – Interplay Entertainment, 1998–2001.
- Battlefield*, prod. Digital Illusions, wyd. Electronic Arts, 2002–2013.
- Call of Duty 4: Modern Warfare*, prod. Infinity Ward, wyd. Activision, 2007.
- Civilization*, proj. Sid Meier, prod., wyd. MicroProse, 1991–2012.
- Civilization v*, prod. Firaxis Games, wyd. Take-Two Interactive, 2010.
- Europa Universalis*, prod. Paradox Entertainment, wyd. Stretegy First, 2001.
- Gothic*, prod. Piranha Bytes, wyd. Egmont Interactive, 2001.
- Gothic II*, prod. Piranha Bytes, wyd. JoWooD Entertainment, 2002.
- Heroes of Might and Magic*, prod. New World Computing, wyd. Ubisoft Entertainment, 1995–2011.
- Icwind Dale*, prod. BioWare, wyd. Black Isle Studios – Interplay Entertainment, 2000–2002.
- JFK: Reloaded*, prod. Traffic Software, proj. Kirk Ewing, 2004.
- King's Bounty*, prod., wyd. New World Computing, 1990.
- Mass Effect*, prod. BioWare, wyd. Microsoft Game Studios, 2007–2012.
- SimCity*, prod. Maxis, wyd. Electronic Arts, 1989–2013.
- Watergate: The Videogame*, proj. Samuel Kim, 2013.
- Wiedźmin*, prod. CD Projekt RED, wyd. Atari Infogames, 2007.
- Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, prod. CD Projekt RED, wyd. CD Projekt, 2011.
- Zeus: Pan Olimpu (Zeus: Master of Olympus)*, prod. Impression Games, wyd. Sierra Entertainment, 2000.





## Summaries

Paweł Aleksandrowicz

### **Ideology in Polish social fiction after 1989**

Fantastic literature is the element of popular culture which has enjoyed the greatest development in Poland in the past few years. Dominated by two literary figures – Stanisław Lem and Janusz Zajdel – before the year 1989, it expanded by several dozen of new generation writers after the fall of communism. Currently, two Polish publishing houses – Fabryka Słów and Runa – which exist on the book market selling mostly fantastic literature offer over a hundred domestic items. Simultaneously, the fall of communism brought about free speech so that fantastic writers were no longer forced to mask their views on the here and now through constructing distant anti-utopian worlds of the future, as it had been previously done by Zajdel or the Strugacki brothers. Therefore, they began to openly set the time and the place of their works in contemporary, historic or future Poland, and to openly criticize the authorities, national vices, the Church, the European Union, politics, ideologies, and even particular public figures. In its criticism of the status quo, contemporary fantastic literature of Poland – being a product of the popular culture – draws upon global popular culture, employing zombies, demons, elves, balrogs, dinosaurs and even Cthulhu itself.

#### Keywords

*fantastic literature,  
fantasy, science-fiction,  
ideology, politics,  
Poland, religion*

Szymon Makuch

### **Power over death as power over people? Social effects of dissemination of rejuvenation techniques on selected examples**

Keywords

*immortality,  
rejuvenation, longevity,  
life extension, science  
fiction, antiutopia*

There are many literary visions of societies possessing techniques of rejuvenation, life extension or achieving physical immortality. Usually there are antiutopian, especially in science fiction based on wonderful invention-motif. Access to special drugs or treatments becomes the power tool, method of controlling people, their needs, and the reason of many comical and tragic problems. We can see this kind of society visions in two novels – *Eliksir prof. Bohusza* by Stefan Barszczewski and *The Postmortal* by Drew Magary. These works show how corporations make money and power by selling rejuvenation and physical immortality. They become almost rulers of the world, they create people's needs and even obsessions. Novels show negative vision of the world dominated by eternal life desire.

Daria Jankowiak

### **Fan fiction - freedom or lawlessness? Between intellectual property, author and fans**

Keywords

*fan fiction, fans,  
writing, law*

The paper discusses issues of fan fiction, focusing on its perception from the standpoint of authors' rights by the authors themselves and by producers of fan fiction. It describes attempts by fan fiction writers to enter official circulation, both with original texts and fan fiction works contributing to their favorite fandoms. For a better insight, the descriptions contain references to recent social research among (broadly defined) fan communities, whose opinions reflect the current state of amateur literature and its status when viewed towards original works.

Anna Wróblewska

### **Different types of power in comics on the example of Batman narratives**

Keywords

*power, authority, reign,  
domination, comics,  
dystopia, superhero,  
Batman, politics*

The paper concerns presenting political power in comics in graphic novels about Dark Knight. In the article the author compares two models of presenting power in comics – superhero and dystopian ones, which she invented. She concentrates on analysis of Batman's graphic novels (Frank Miller's *Dark Knight Returns*, Scott Snyder's, Greg Capullo's *Court of Owls*, Jeph Loeb's, Tim Sale's *Batman: Long Halloween*) and shows ways of presenting different aspects of rule. Moreover, it is shown how, over the years, the way of presenting authorities has changed, taking notice of historical background and general evolution of the genre. The author indicates the big influence of criminal organizations and mass media on the social order. In her analysis she uses definitions of classical sociological theories: Max Weber's (authority types) and Robert K. Merton's (anomy and theory of deviance)

Michał Wolski

## Ultimate Marvel. Comic book dystopia as a form of political commentary

In United States of America serial texts of culture – such as superhero comics – are often some kind of tool used to measure social and political happiness. Comics usually tends to favor conservative point of view, regarding social and economical advantage of middle class and capitalistic inequality, rarely however they express actual political commentary. In XXI century America's international political status has changed, what was recalled and revised by superhero comics. One of the most significant examples of this trend was the Ultimate Marvel imprint. It has been conscious and consistent social and political commentary focused on certain aspect of contemporary world problems, such as relations between government and society, regulations of redistributing goods, legitimization of governments actions etc. It also discussed morality of taking and upholding power. Ultimate Marvel comics presents dystopian perspective on current politics of the United States, which can be excuse for discussion about its internal and external policy..

Keywords

*Ultimate Marvel, superhero, comics, dystopia, political fiction*

Robert Dudziński

## Between literature and film, between authority and audience. Ideology's place in the television series *07 zgłoś się* and it's literary prototypes

Presented article is an analysis of crime series called *07 zgłoś się* (1976–1987) as an film adaptation. Comparison of a tv series and it's literary origins, representing genre called militia procedural novel (powieść milicyjna), reveals a thoughtful and consistent adaptation strategy, which was followed by serial creators. In the article author compares ways of creation of militia, militians and criminals, pointing to the far-reaching modifications of these elements. All of them moved towards transformation strongly ideologised original plot in modeled on the American cinema entertainment police series.

Keywords

*07 zgłoś się, crime series, ideology, Polish People's Republic television, film adaptations*

Przemysław Dudziński

## Wandering through the crumbling worlds. Soc-noir convention in tetralogy by Piotr Szulkin (*Golem, Wojna światów – Następne stulecie, O-bi, o-ba: Koniec cywilizacji, Ga, ga: Chwała bohaterom*)

The article concerns the science fiction tetralogy of Piotr Szulkin (*Golem; Wojna światów – Następne stulecie; O-bi, o-ba: Koniec cywilizacji; Ga, ga: Chwała bohaterom*), focusing on the traces of their noir aesthetics. Those traces can be seen at the formal level (Szulkin himself denotes that those are purposeful stylisations), the feature one, as well as the level of the presented world. Hence, we propose conceptualising them as “soc-noir” (socialist noir). Presence of the noir motives allows for reading Szulkin's films as documenting – as the classic noir does – the trauma of the era and the crisis of values specific to it.

Keywords

*Cinema of People's Republic of Poland, science fiction film, film noir, soc-noir, polish cinema, Piotr Szulkin*

Iwona Morozow

### ***Black Mirror* – Authority on the other side of the mirror**

Keywords

*Black Mirror, Charlie  
Brooker, film studies,  
anthropology, science  
social fiction, media,  
television*

Article concentrates on the anthropological and theoretical film analysis of the British Charlie Brooker's miniseries *Black Mirror*. Television production is discussed from the perspective of the social science fiction genre, which deals with the problems and reflections appearing in the social sciences (such as sociology and anthropology) by creating speculative, critical fiction rooted in reality. Series is treated as an allegorical criticism with the didactic approach and at the same time as theoretical experiment, engaging issues as media and technology development or human and power relations, which results with the debating about new fears and threats

Adam Flamma

### **Between game and politics. A few words about the marriage of video games and politics**

Keywords

*politics, video games,  
politics in video games,  
computer games,  
government simulation  
games*

Politics for centuries has been an important part of culture. To literature, visual arts and film recently joined video games. Policy issues are an opportunity to use the multimedia to present the evolution of humanity, as well as our history. In addition, the current political situation is often an inspiration for artists and allows them to enrich the game world with new elements. Thus, the relation between politics and video games industry proves to be an interesting and heterogeneous phenomenon of a dualistic nature. Article aims at outlining the most important trends of this phenomenon, as well as at a trial of presenting the qualities and the role of politics in the esteemed titles, which inspired the authors of other video games.